

MASTEROPPGAVE I MEDIEVITENSKAP

# Klassisk narrativ struktur i Hollywood-film: Filmmanusutvikling i tråd med manusmanualer og diskutert i lys av klassisk fortellerteori

---

Av

**Erlend Bjelland**

**Mai 2013**



**Samfunnsvitenskapelig fakultet**

**Universitetet i Bergen**

## **Forord**

Arbeidet med denne masteroppgaven ble utført som avslutning på et 5-årig masterstudium, bygget på en Bachelorgrad i Film- og TV-produksjon ved Universitetet i Bergen.

Jeg vil med dette rette en stor takk til min veileder Peter Larsen for tålmodighet, konstruktive innspill og oppfølging gjennom prosessen. Takk for din fleksibilitet og ditt glimt i øyet!

Videre vil jeg takke min manusveileder Kjersti Steinsbø, for nyttige tips og innsikt i manusteknikk og historiefortelling. Takk for mange eventyrlige samtaler!

En takk rettes også til den mektige André Alme Rossebø, for bidrag til manus. Nedhenting fra Ultima Sky er herved innvilget. Rise!

Takk til mine foreldre for uvurderlig støtte gjennom hele studietiden.

Sist, men mest, takker jeg min fantastiske kone Gjertrud, som har støttet meg med varme klemmer, korrekturlesing og store smil.

Tusen takk!

Aksdal, mai 2013

Erlend Bjelland

## Sammendrag

Denne praktisk-teoretiske oppgaven består av et spillefilmmanuskript og en teoretisk del som diskuterer manuskriptets narrative struktur med henblikk på manusmanualer og narrativ teori.

Filmmanuset presenteres som et 2. utkast og er utviklet i henhold til de føringer som ligger i Syd Field og Robert McKees manusmanualer; *Screenplay: The foundations of Screenwriting* (Field, 2005) og *The Screenwriter's Workbook* (Field, 2006), og *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting* (McKee, 1999).

Den teoretiske delen består av to deler, hvor den første kort forklarer grunnlaget for manusets oppbygning og strukturelle inndeling. Den andre delen har som mål å finne basis for Fields og McKees retningslinjer i etablert teori, og peke på hvordan kognitiv teori forklarer tilskuerens forhold til storykonstruksjon, fulgt av en diskusjon om Hollywood-filmens tydelige fortellergrep.

Manusmanualer presenterer retningslinjer for hvordan et filmmanus skal se ut og hvordan det kan struktureres, i arbeidet med denne oppgaven ble filmmanuset «Odins Øye» utviklet og brukt som utgangspunkt for en diskusjon om grunnlaget for Fields og McKees retningslinjer. Det ble funnet at disse har sitt utspring i kognitive prosesser hos tilskueren og at disse prosessene er grunnlaget for Hollywood-filmens tydelige narrative konstruksjon, men at den strenge akt-inndelingen til Field og McKee ikke nødvendigvis må følges for å konstruere en fungerende narrativ.

## Innholdsfortegnelse

1. Innledning.....	5
2. Klassisk narrativ struktur.....	6
3.1 Manus og manusmanualer.....	8
3.2 Akt 1 - The inciting incident.....	9
3.3 Akt 2 – Conflict.....	11
3.4 Akt 3 – The Resolution.....	13
3.5 Struktur.....	14
4. Sammenligning av manusmanualene med Kristin Thompsons analyser av narrativ struktur.....	15
5. Kognitiv teori.....	16
6. Diskusjon.....	23
7. Oppsummering.....	24
8. Litteraturliste.....	26
9. Vedlegg 1 – Manuskriptet «Odins Øye».....	27

## 1. Innledning

Siden filmmediets fødsel på slutten av 1800-tallet, har det gått gjennom en rivende teknologisk utvikling - fra stumfilm av tog som kommer inn på stasjoner i sort-hvitt, til storslåtte romeventyr spekket med spesialeffekter. Samtidig kan det synes som fortellerteknikken ikke har gått gjennom den samme utviklingen, da de fleste historier som ender på kino - altså de lettest tilgjengelige filmene, i dobbel forstand - presenteres som klassiske fortellinger i form av tydelige hendelsesforløp, sentrert på en klar protagonist, drevet av årsakssammenhenger, konflikt og måloppnåelse, som David Bordwell skriver i *Narration in the Fiction Film* (1985: 157). I denne boken tar Bordwell for seg hvordan filmmediet benytter fortellerteknikker og mønstre, samt spiller på selve mediets unike mulighet til å danne en fortelling i bilder. Ved å trekke inn elementer fra blant annet kognitiv psykologi, tar Bordwell for seg hvilke prosesser og teknikker som ligger til grunn for filmtilskuerens evne til å danne en sammenhengende fortelling av filmopplevelsen.

Grunnprinsippet i Hollywood-film er at fortellingen skal være enkel å følge for tilskueren (Thompson, 1999: 10), så hvilke fortellergrep ligger til grunn for den klassiske Hollywood-filmen? I sin bok *Storytelling in the New Hollywood* (1999), analyserer Kristin Thompson ti anerkjente Hollywood-filmer med utgangspunkt i klassisk narrativ teknikk, og danner et bilde av hvordan såkalt vellykkede filmer er bygget opp. Samtidig diskuterer hun hvorvidt manusmanualenes oppskrifter passer med hennes egne funn.

I Hollywood har man siden tidlig på 1900-tallet utviklet ulike manualer for hvordan man formidler en filmfortelling (Thompson, 1999: 11), uten nødvendigvis å forankre dette i etablert teori om dramatisk struktur eller dramaturgi. Innenfor manusutvikling for film finnes det et utall begreper og teorier presentert i en lang rekke manusmanualer, og spesielt etter 1970-tallet har dette segmentet økt kraftig (Thompson, 1999: 11). Siden disse manualene synes å gjenta mye av den samme informasjonen i noe ulik form, vil denne oppgaven hovedsakelig basere seg på manusmanualene til Field, *Screenplay: The foundations of Screenwriting* (2005) og *The Screenwriter's Workbook* (2006), og McKees *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting* (1999), sammenlignet med David Bordwell og Kristin Thompsons teorier om narrativ struktur.

La oss først se nærmere på hvordan Bordwell og Thompson forklarer strukturen i klassisk Hollywood-film.

## 2. Klassisk narrativ struktur

I klassisk Hollywood-film følger vi individer med veldefinerte karaktertrekk som gjennom fortellingen strever med å oppnå spesifikke mål eller løse klart definerte problemer (Bordwell, 1985: 157). Dette foregår gjennom konflikt med indre eller ytre krefter, eller en kombinasjon av disse, og ender med en klar slutt; oppnåelse av målet eller ikke, seier eller tap. Fortellingen beveger seg mellom ulike grader av positiv og negativ tilstand for protagonisten(e), gjennom en rekke vendepunkter, hvor et begrenset antall av disse er *avgjørende vendepunkter* som definerer hovedlinjen i fortellingen. Denne strukturen er ikke unik for film.

*“Such a plot pattern is the inheritance [...] of specific historical forms: the well-made play, the popular romance, and crucially, the late-nineteenth-century short story.”*

-Bordwell, 1985: 157.

Drivkraften i fortellingen baserer seg på årsakssammenhenger – i stor grad styrt av protagonisten(e)s handlinger – som motiverer plottets bevegelse i tid gjennom storyen (Ibid.: 157). *“The plot is the actual arrangement of and presentation of the story in the film.”* (Ibid.: 50). Storyen er det samlede settet av alle hendelser i fortellingen, både de som direkte presenteres i plottet og de hendelser utenfor plotet som tilskueren selv konkluderer med basert på informasjonen i plottet (Bordwell & Thompson, 2004: 70). Story er altså den overordnede enheten som plotet danner et bilde av. Begrepet “å plotte” betyr i denne sammenheng altså å velge ut de hendelser og elementer fra storyen som gjennom bilde og lyd presenteres for tilskueren, for på den måten å forme tilskuerens konstruksjon av storyen på en bestemt måte fra begynnelse til slutt (Ibid.: 71).

Ut fra kognitiv teori om plot-story, kan vi gå ut fra at ethvert plot er en presentasjon som bidrar til tilskuerens konstruksjon av storyen – men samtidig kun *én av mange ulike mulige presentasjoner* av storyen. En story kan dermed bli presentert på et utall andre måter gjennom annerledes plotting. Essensen i plotting er å presentere en underholdende og uventet rekke av informasjon og hendelser som til slutt danner en helhetlig story. Med andre ord; kunsten å fortelle en historie. *“The plot is the dramaturgy of the fiction film.”* (Bordwell, 1985: 52).

Ved å velge ut de elementene som presenteres i plottet, søker narrasjonen å presentere et klarest mulig bilde av storyen, noe som gjøres ved å hoppe over tid med uviktige hendelser, slå sammen hendelser som i sum utgjør en årsak eller virkning (montasje) og fokusere på scenenivå på årsakssammenhengene som utgjør selve plottet (Ibid.: 161). Samtidig søker

plotet å danne spenning og usikkerhet rund kommende hendelser. “The plot can arrange events so as to block or complicate the construction of causal relations” (Bordwell, 1985: 51)

I de fleste tilfeller opererer Hollywood-fortellinger med to eller flere plotlinjer som tar for seg ulike aspekter av protagonistens liv eller mål, hvor den sentrale ytre handlingen eksempelvis kombineres med et sub-plot som omhandler et kjærlighetsforhold, hvor begge plotlinjene har egne vendepunkter og klimaks, som ofte sammenfaller eller påvirker hverandre.

Strukturelt deles plottet inn i ulike stadier: “[...] *the undisturbed stage, the disturbance, the struggle and the elimination of the disturbance*” (Ibid.: 157). Disse stadiene bygges opp av scener, hvor årsakssammenhenger driver plottet fremover ved å åpne og lukke handlingstråder, gjennom karakterens valg, avtaler og tidsfrister. Thompson (1999: 12) oppsummerer det grunnleggende i denne teknikken: “[...] *most fundamentally a cause should lead to an effect, which in turn should become a cause for another effect, in an unbroken chain across the film*”. Med dette som grunnlag kan plottet utsette virkninger ved bruk av såkalte “dangling causes”, hvor det dannes ubesvarte spørsmål som bygger spenning ved forsinket besvarelse. Bærebjelken i Hollywood-film er fortellingens evne til å holde publikums oppmerksomhet ved kontinuerlig å levere “hva vil skjer nå?”-spørsmål, såkalte hypoteser, til seeren, noe som kommer tydeligst til uttrykk ved de store vendepunktene som danner spørsmål som ikke besvares før ved neste store vendepunkt, og endelig ved filmens resolusjon (Ibid.). Dette skal vi se nærmere på senere i oppgaven.

Den klassiske Hollywood-filmen streber mulig grad av fortellerøkonomi, det vil si at for å oppnå klarhet og enhet må alle filmens vesentlige bestanddeler, det være seg karakterer, gjenstander, egenskaper eller handlinger, være motivert av andre elementer i fortellingen (Ibid.: 13). Sagt på en annen måte, kan elementer som ikke er en logisk del av fortellingens utvikling skape forvirring hos seeren og stjele fokus i form av spørsmål ved fortellingens indre logikk. “Hvorfor skjedde det? Hva var det? Hvorfor kunne han plutselig gjøre det?” Dette aspektet er også viktig for publikums evne til å oppfatte alle deler av plottet som viktig for fortellingens videre utvikling og således fokusere på alle detaljer. Samtidig kan fortellingen utnytte dette for bevisst å mislede tilskueren ved planting av “falske spor”.

Gjennom plottets mulighet til å holde tilbake informasjon, eller deler av den, samt å bevege seg fram og tilbake i tid i form av flash-backs og flash-forwards, formidles storyen tilsynelatende som en uavhengig enhet observert og redigert fra utsiden gjennom narrasjonen

(Bordwell 1985: 161), noe vi kommer tilbake til senere. Plottet kontrollerer altså hvor mye informasjon vi får og hva som er relevant, mens det er opp til tilskueren å konstruere storyen.

Med dette som grunnlag skal vi nå gå gjennom spillefilmmanuset “Odins øye” (vedlegg 1) og se på hvordan de grunnleggende strukturelle retningslinjene i manusmanualene til Field og McKee kan anvendes i oppbygningen av en klassisk Hollywood-filmfortelling. Deretter vil de ulike grepene diskuteres i lys av Bordwell og Thompsons teorier og funn.

### 3.1 Manus og manusmanualer

Manusmanualer er bøker som presenterer oppskrifter på utvikling av filmmanuskripter. De fungerer som en innføring i manusutvikling og tar dermed for seg en rekke aspekter ved manuset utover struktur – fra formatering, via karakterutvikling til verdensbygging. Deres retningslinjer for struktur er basert på en empirisk tilnærming til faget, og henter eksempler fra en lang rekke suksessfulle og/eller anerkjente filmer. Dette er et viktig poeng i tilnærmingen til manualene, som vi skal komme tilbake til senere: De presenterer en oppskrift basert på hva som synes å fungere i ferdigstilte filmer.

Syd Field har gjennom sin bok *Screenplay* blitt en sentral manusteoretiker i Hollywood, og hans popularisering av en tre-akt-struktur i form av en  $\frac{1}{4}$  -  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{4}$  -inndeling har gjort denne til kanskje den mest innflytelsesrike teorien om strukturinndeling blant manusmanualene (Thompson, 1999: 22). Denne modellen baserer seg på klassisk fortellerteori med tre akter: Set-up, confrontation og resolution. I akt 1 etableres protagonisten, det dramatiske premisset og den dramatiske situasjonen – altså omstendighetene som danner rammen for handlingen, noe man ifølge Field ideelt sett bør gjøre i løpet av de første ti sidene i manuset, da “[...] *the audience can usually determine whether they do or don't like the movie by that time.*” (Field, 2005: 23). Tommelfingerregelen for filmmanus og spilletid er at en side svarer til et minutt film. Det såkalte dramatiske premisset er ifølge Field det som driver handlingen frem mot konklusjonen (Field, 2005: 24). Det er dermed i praksis en hendelse eller situasjon som enten direkte eller indirekte starter protagonistens reise fra status quo og mot det første vendepunktet, som Field kaller plot point 1, og som markerer overgangen fra akt 1 til akt 2. Field skiller altså mellom det dramatiske premisset, som er omstendighetene som bestemmer retningen fortellingen tar, og plot point 1, som er hendelsen som spinner fortellingen rundt i en ny retning og danner en ny tilstand hvor protagonisten har et klart definert mål som driver



ham videre i fortellingen. Dette punktet bør ifølge Field inntreffe mellom side 20 og 30 i manuset, altså mot slutten av den første halvtimen av filmen.

Fields “dramatiske premiss” kan sammenlignes med McKees “inciting incident: *“The inciting incident radically upsets the balance of forces in the protagonist’s life.”* (McKee, 1999: 189). “[It] propels the protagonist into an active pursuit of a goal.” (*Ibid.*: 192). I motsetning til Field, opererer ikke McKee med spesifikke sidetall for når dette vendepunktet skal komme, men sier noe vagt at det bør komme så fort som mulig, men ikke før tiden er inne (*Ibid.*: 202). Med dette mener han at det må foreligge nok informasjon om protagonisten og omstendighetene rundt ham til at det fremkaller en både følelsesmessig og rasjonell respons hos publikum. Videre kaller McKee hendelsen som Field identifiserer som “plot point 1”, for “akt 1 klimaks”.

Manusmanualene opererer altså med to sentrale punkter i fortellingens første tredjedel: En første hendelse som påvirker protagonistens liv eller omgivelser og setter i gang en dominoeffekt som ender i det første virkelige vendepunktet i fortellingen, hvor protagonisten for første gang har et klart definert mål. I første tredjedel av manuset skal vi jobbe oss mot det første sentrale vendepunktet.

### **3.2 The inciting incident**

Manuset åpner i verdensrommet med et objekt som tilsynelatende krasjlander på jorden, før en bobilturist kommer i nærkontakt med et mystisk vesen. Denne hendelsen er, som vi skal se senere, grunnlaget for den sentrale plotlinjens første vendepunkt, dermed kan identifiseres som det Field kaller filmens «dramatiske premiss». Denne scenen vil også bli gjenstand for et flashback i filmens plot point 2, og er sådan hva McKee kaller et “setup” som senere får en “payoff” som endrer publikums informasjon om storyen.

Så møter vi Bosse, som sitter og ser opp på stjernehimmelen gjennom tykke briller, og publikum kan dermed gå ut fra at han har et forhold til eller en fascinasjon for verdensrommet.

I kirken holder presten gudstjeneste for tomme benker, mens Bosse leser science fiction-blader. Forholdet mellom dem etableres, gjennom naturlige handlingsmønstre, ikke eksposisjonell dialog. *“Show, don’t tell. [...] Never force words into a character’s mouth to*

*tell the audience about world, history or person.*” (McKee, 1999: 334). I tråd med Bordwells (1985: 161) forklaring om at man observerer fortellingen utenfra, er det logisk at karakterene ikke utveksler informasjon som ingen av dem har bruk for, eller som alle parter vet fra før. Bordwell refererer bl.a. Bazin, og skriver at ved å anta at storyen eksisterer uavhengig av narrasjonen, kan man anta at fortellingen presenteres gjennom en «invisible observer», altså en enhet som gir tilskueren utvalgte innblikk i en allerede pågående handling (Ibid.).

Dermed blir utfordringen å gi tilskueren en innføring i fortellingens forutsetninger, uten bruk av unaturlige samtaler eller handlinger. Dette gjelder naturligvis i hovedsak for plottets første del, hvor man setter opp hoveddelen av eksposisjonen for fortellingen.

Presten trues så med sparken, og dette kan kalles «the inciting incident» for en ny plotlinje. To plotlinjer er nå etablert: Plotlinje 1, som omhandler UFO-en som krasjlandet, og plotlinje 2 som omhandler prestens jobb. Alle plotlinjer har som tidligere nevnt sine egne inciting incidents, vendepunkter og klimaks.

Publikum sitter nå med to ubesvarte spørsmål som danner grunnlaget for fortellingens fremdrift. “Hva var det som krasjlandet på jorden i første scene?” og “Vil presten beholde jobben?” I tråd med idealet om enhet og klarhet, presenterer et tredje spørsmål seg fort når Idar passerer dem i lyskrysset: “Hva er hans rolle i fortellingen?”. Dette danner ikke grunnlaget for en ny plotlinje, men et spørsmål om hvilken av de to andre plotlinjene Idar tilhører.

Robert McKee (1999: 336) skriver at for å holde på publikums interesse, må man holde tilbake informasjon og kun fortelle det som er absolutt nødvendig for å kunne følge fortellingen. ” *Reveal only that exposition the audience absolutely needs to know and wants to know and no more* (McKee, 1999: 337).”

Så møter vi Geir, Bosses jevnaldrende lekekamerat. De sentrale karakterene i fortellingen er nå etablert. Over radioen rapporteres det om strømbrudd flere steder i landet, mens presten jobber med å få flere folk til kirken så han kan beholde jobben. Noe senere går også strømmen hjemme hos dem. Her presenterer plottet informasjon om både plotlinje 1 og plotlinje 2 samtidig.

Fortellingen presenterer deretter mer eksposisjon, og potensielle nye spørsmål i form av boken de finner i kirken og lyset de ser gjennom teleskopet. Field skriver at alle scener må enten bringe fortellingen videre, eller formidle informasjon om karakterer (2005: 165).

Det neste vendepunktet kommer i plotlinje 2, når presten finner ut at han skal delta i billøpet for å skape blest om kirken. Det er nå plotlinje 2 som driver fortellingen fremover, mens og beveger den mot det McKee og Field omtaler som første store vendepunkt, nemlig akt 1-klimaks/plot point 1. *“When the central plot’s Inciting Incident must be delayed, a setup subplot may be needed to open the storytelling.”* (Ibid.: 228). Når de kjøper bilen, starter samtidig plotlinje 3, idet Bosse ser Sunniva for første gang.

Fortellingen beveger seg så mellom plotlinje 2 og 3, før den på side 25 presenterer det store vendepunktet i plotlinje 1: Bosse og Geir ser en UFO.

Dette er altså slutten på akt 1. *“An act is a series of sequences that peaks in a climactic scene which causes a major reversal of values, more powerful in its impact than any previous sequence.”* (McKee, 1999: 41). Man kan argumentere for at dette er et inciting incident for Bosse, viss man følger McKees definisjon: *“The inciting incident radically upsets the balance of forces in the protagonist’s life.”* (McKee, 1999: 189). Nøkkelordet her er protagonist, da den sentrale plotlinjen nødvendigvis følger protagonistens hovedmål. Field kaller, som tidligere nevnt, dette punktet for plot point 1. Sammen med plot point 2 er det disse som *forankrer fortellingen* (Field: 2005: 143), og kan anses som fortellingens egentlige begynnelse (Ibid.: 154). Det er her protagonisten for første gang definerer et klart mål, som samtidig lar publikum stille spørsmålet “Hvordan vil dette gå?”. Dette vendepunktet inntreffer på side 25 i manuset, altså om lag en fjerdedel inn i fortellingen og er dermed i tråd med McKee og Fields tre-akt-struktur.

### **3.3 Akt 2 - Conflict**

Field omtaler akt 2 som to tredjedeler av fortellingen, som inneholder mesteparten av handlingen, hvor protagonisten må overkomme en rekke hinder for å nå sitt mål (Ibid.: 201).

Når akt 2 åpner, er det tre konflikter i fortellingen: Bosse og Geirs trang etter informasjon om UFO-en, altså en konflikt om kunnskap (plotlinje 1); prestens konflikt mot biskopen om ansettelsesforholdet (plotlinje 2) og Bosses forelskelse i Sunniva (plotlinje 3), altså den sentrale plotlinjen pluss to subplot. Mellom side 26 og 37 i manuset er det kun plotlinje 1 (med unntak av et innslag av plotlinje 3) som følges, med Bosse og Geir som prøver å finne svar, samtidig som en lyttestasjon i USA plukker opp signaler. På vei ned fra fjellet fører Geirs steinkasting til at de må gjemme seg og dermed kommer i kontakt med Idar. Plotlinje 3

fungerer altså som fremdrift for plotlinje 1. Denne kontakten med Idar fører igjen til at han hjelper presten med bilen (plotlinje 2). Årsakssammenhenger driver altså fortellingen fremover og plotet presenterer kun delene av storyen, altså scenene, hvor ny informasjon blir tilgjengelig for protagonisten. McKee skriver at scener i seg selv er som små fortellinger, hver med et utgangspunkt, et mål og et vendepunkt – som igjen er et aspekt av det overordnede målet til karakteren (McKee, 1999: 233). Vi ser at gjennom disse kontinuerlige vendepunktene drives fortellingen fremover, gjennom alle de tre plotlinjene. Subplotene fungerer også som katalysatorer for fremdrift i plotlinje 1, som når Geir kaster steinen på Mortens bil og som gjør at de kommer i kontakt med Idar; eller når presten tar Bosse med på kjøretur og de finner Idar i skogen.

Field argumenterer for tre underordnede vendepunkter i akt 2 – pinch 1, mid point og pinch 2 – som han definerer som punkter som *“keep the action moving forward.”* (Field, 2006: 222). Dette er dermed punkter som skal bevege fortellingen nærmere protagonistens hovedmål, ergo bør plotlinje 1 da være i fokus. I et 90-siders manus, skal disse punktene plasseres rundt side 35, 45 og 55. I “Odins øye” finner man derfor de sentrale scener plassert på følgende sidetall: På side 36 blir Bosse og Geir kjent med Idar, på side 52 leser Bosse om kulen i kirkeboka, og på side 57 finner Bosse og Geir kulen. Disse tre hendelsene tilhører plotlinje 1 og følger Fields skjema, med et lite avvik for mid point, men som Field skriver så er denne strukturen fleksibel og punktene kan til en viss grad beveges frem eller tilbake i fortellingen (Ibid.: 223). Han skriver også at det ofte er en sammenheng mellom pinch 1 og pinch 2 – “[...] *some kind of story connection.*” (Ibid.), noe man også finner i dette manuset. I pinch 1 får Bosse og Geir for første gang høre om den mystiske kulen, og i pinch 2 finner de den.

McKee (1999: 209) understreker viktigheten av å øke motstanden protagonisten møter etter hvert som fortellingen skrider frem, og dermed tvinge protagonisten til å ta større og større risiko. *“A story must not retreat to actions of lesser quality or magnitude, but move progressively forward to a final action beyond which the audience cannot imagine another.”* (Ibid.) Med andre ord er det progressiv motstand som får spenningskurven til å stige. Ingen fortelling drives fremover uten konflikt, skriver McKee (Ibid.: 212).

Det er viktig å merke seg hvordan de komiske elementene i plotet har rang over de realistiske i denne sjangeren (eventyrkomedie). Plausibiliteten i at amerikanske agenter tar seg til rette i en norsk bygd motiveres av humor, som igjen spiller på sjangerkonvensjoner og det faktum at

denne typen fortellinger stammer fra Hollywood, samtidig som den har (politisk) klangbunn i den virkelige verden.

Den ytre konflikten i plotlinje 1 begynner som en søken etter informasjon, endrer seg til å bli søket etter kulen og endrer seg igjen til Agent Jacksons jakt på Idar. Dette elementet kan kalles generisk motivasjon, som spiller på sjangerklisjéen hvor hemmelige agenter settes opp mot menigmann, såkalt *transtekstuell motivasjon*, som vi skal se senere. Når Bosse og presten finner Idar inne i skogen på side 62, tar plotlinje 1 over total dominans i plotet.

Spenningskurven stiger med Agent Jackson og hans menns leting. På side 67 kommer så avsløringen av at Idar er et vesen fra en annen planet, og at han leter etter kulen for å komme seg hjem. Denne scenen spiller på åpningsscenen, som nå settes i et annet lys. Det var ikke Idar som hadde bobilen, men Idar var vesenet som inntok hans ytre form. Dette setter opp akt 3.

### **3.4 Akt 3 – The resolution**

«Act 3 is going to be driven by resolving your story, [...] either your action drives the character or the character drives the action. Many times, you can combine both.» (Field, 2006: 252). Plotlinje 1 har nå så store verdier på spill, at den overskygger plotlinje 2 og 3 totalt. Bosse, Geir og presten bestemmer seg nå for å hjelpe Idar med å komme seg til romskipet ved å smugle ham i rallybilen, noe som tilfeldigvis spiller på plotlinje 2. Field skriver at akt 3 vanligvis er forankret med en til tre dramatiske elementer (Field, 2006: 252). McKee oppsummerer essensen i akt 3 som et dilemma hvor protagonisten må velge å handle i et siste forsøk på å nå sitt mål (McKee, 1999: 394).

Planen deres møter flere hindringer: Bosse og Geir får ikke sitte på i rallybilen under løpet, det er vanskelig å bevege seg gjennom skogen, Mortens aggressive kjøring og Agent Jacksons leting. Disse hendelsene bygger opp spenningen mot klimaks. «Story climax», skriver McKee (1999: 42) er et punkt som fører til absolutt og irreversibel endring.

Til slutt kommer alle tre plotlinjene til en løsning. Idar kommer til fartøyet sitt og flyr avgårde ut i verdensrommet, presten får fylt kirken og får ikke sparken, og Sunniva har tydeligvis fått øynene opp for Bosse.

Sammenlignet med McKees «progressive complications», ser vi at handlingen stiger i dramatisk verdi. Mer og mer blir satt på spill og de sentrale vendepunktene til at protagonisten får et snevrere handlingsspektrum og han havner i farligere situasjoner, helt til det kun er én utvei igjen.

Alle plotlinjene når en konklusjon som et resultat av årsakssammenhenger, fortellingen kommer til en logisk resolusjon som et resultat av karakterens valg og handlinger. *”Dramatic structure is a linear arrangement of related incidents, episodes and events leading to a dramatic resolution.”* (Field, 2006: 32).

### 3.5 Struktur

Field har utarbeidet hva han kaller et paradigme, en lineær punktvis fremstilling av vendepunkter og akter i en filmfortelling (Field, 2006: 225). Manusets plotlinje 1 kan plasseres i Fields skjema på følgende måte:

Inciting incident: UFO-en til Idar krasjlander.

Plot point 1: Bosse og Geir ser UFO-en når Idar prøveflyr den.

Pinch 1: Bosse og Geir blir kjent med Idar og får høre om kulen.

Mid point: Bosse finner informasjon om kulen.

Pinch 2: Bosse og Geir finner kulen.

Plot point 2: Idar viser seg å være fra en annen planet.

Climax: De lurer Agent Jackson og Idar reiser.

Vi har nå sett hvordan de mest grunnleggende elementene i McKee og Fields manualer kan fungere som oppskrift for strukturen i et manuskript. Som tidligere nevnt baserer disse bøkene seg utelukkende på analyse og henvisninger til kjente filmer, så finnes det noen sammenheng mellom disse manualene og annen analyse av filmstruktur?

#### 4. Sammenligning av manusmanualene og Thompsons analyser

La oss først sammenligne Field og McKees retningslinjer for struktur med Kristin Thompsons empiriske arbeid i boken *Storytelling in the New Hollywood (1999)*, før disse igjen diskuteres i lys av kognitiv teori sammenfattet av Bordwell.

Kjernen i fortellingens struktur er den sentrale plotlinjen og vendepunktene som følger denne. Som vi har sett, snakker både Field og McKee om fortellingens første tredjedel som basis for resten av utviklingen. Der er her man *setter opp* situasjonen og protagonisten som så kastes i en ny retning som et resultat av fortellingens dramatiske premiss. Field skriver at de sentrale vendepunktene (plot point 1 og 2) er markører som brukes for å bevege fortellingen videre, noe som bringer oss inn på definisjonen av en klassisk Hollywood-fortelling: Tydelige hendelsesforløp sentrert rundt en klar protagonist, drevet av årsakssammenhenger, konflikt og måloppnåelse. Og nettopp måloppnåelse er sentralt for disse vendepunktene, ifølge Thompson (1999: 27), som har funnet at den vanligste årsaken til vendepunkter er en endring i protagonistens mål. I vårt manus finner vi at Bosses hovedmål endrer seg tre steder i fortellingen: Når han ser UFO-en, når han finner informasjonen om kulen og når Idar viser seg å være fra en annen planet.

Thompson er kritisk til Fields tre-akt-struktur, og peker på at i sitt arbeid har hun gjennomgående funnet at fortellingene er delt opp i fire deler: The setup, the complicating action, the development, and the climax (Thompson, 1999: 28). Hun argumenterer for at Fields oppfatning av at akt 2 består av en rekke konflikter som bygger mot plot point 2, ikke er kompatibel med de fleste filmer. "*The development often differs distinctly from the complicating action.*" (Ibid.). Hennes oppfatning er at the complicating action ofte introduserer en helt ny situasjon for protagonisten, som et såkalt "counter setup", som bygger opp mot filmens midtpunkt, hvor fortellingen endelig har introdusert alle omstendigheter og premisser for den videre utviklingen. Fra det punktet starter protagonistens kamp for å overkomme hindre og nå sitt mål (Ibid.). Field har riktignok inkludert både pinch 1, mid point og pinch 2 i sin manual, men legger ikke vekt på midtpunktet som et sentralt vendepunkt i fortellingen. Thompson mener på sin side at midtpunktet presenterer et viktig vendepunkt i nær sagt alle klassiske filmfortellinger (Ibid.: 31). Dermed kan det sies at hun peker på en fire-akt-struktur som den dominerende i Hollywood-film.

McKee skriver følgende om inndeling: "*The story is a design in five parts: The inciting Incident, [...] Progressive Complications, Crisis, Climax and Resolution.*" (McKee, 1999:

181). Som Field, foreslår han en tre-akt-struktur, men med en noe kortere siste akt. Samtidig er han åpen for å introdusere et såkalt «mid act climax», og dermed dele fortellingen inn i fire akter, men han vektlegger ikke dette som en standard struktur (Ibid.: 221). Han trekker heller frem subplots som en løsning på å holde fremdriften oppe i akt 2 og argumenterer for at disse plotlinjenes respektive vendepunkter kan bidra til å holde spenningen oppe (Ibid.). McKee har også en forklaring på hvorfor tre akter er utgangspunktet for en fortelling i spillefilmlengde. Han skriver at (minimum) tre store vendepunkter er nødvendig for å nå en tilfredsstillende konklusjon (Ibid.: 218), uten at han har noen grundig argumentasjon for dette synet.

Thompson nevner et interessant poeng angående inndeling i segmenter av lik lengde, nemlig at hver del har sin egen form og dermed bidrar til variasjon i fortellingen (Thompson, 1999: 43). En lang, mer eller mindre enhetlig andre akt har langt større potensiale for å kjede publikum, enn to kortere deler med ulike mål.

Thompsons analyse imøtegår altså McKee og Fields påstand om at en tre-akt-struktur er den gjennomgående strukturen i Hollywood-film. Videre klargjør hun at vendepunkter er et resultat av et skifte i protagonistens mål og at midtpunktet er et minst like sentralt vendepunkt som plot point 1 og 2.

I vårt manus finner vi at midtpunktet faktisk konstituerer et sentralt vendepunkt, i og med at Bosses funn av kulen sender fortellingen i en ny retning. Den går fra å være en eventyrjakt til å bli en kamp mot agenter.

Vi skal nå se på hvordan kognitiv teori forklarer tilskuerens grunnleggende forståelse av filmfortellinger.

## **5. Kognitiv teori**

I boken *Narration in the Fiction Film* (1985) tar David Bordwell, som tidligere nevnt, blant annet for seg hvordan fortellinger oppfattes av tilskueren på et kognitivt plan, noe som kan brukes for å forstå grunnlaget for strukturen i en fortelling og hvordan den beveger seg gjennom storyen i form av plotting. Dette er et teoretisk grunnlag som hverken Field eller McKee anvender i sine manualer. De kommer riktignok en rekke påstander på hvordan tilskueren forholder seg til en fortelling, og spesielt McKee legger vekt på den menneskelige natur og verdensoppfatning i forbindelse med historiefortelling, men dette synes kun å være



rettet mot storyen i seg selv, og han tar ikke for seg hvordan plot-story-forholdet fungerer kognitivt hos tilskueren. Ved å gjennomgå en rekke grunnleggende tendenser hos tilskueren, skal vi se på hvordan disse kan knyttes til Fields og McKees retningslinjer og vårt manus, og peke på mekanismer som gjør at denne typen filmfortellinger fungerer effektivt.

Forskning har vist at i vestlig kultur er det en klart dominerende måte å forstå en story, nemlig som å ha en introduksjon av setting og karakterer, en forklaring av tingenes tilstand, kompliserende handling, påfølgende hendelser, utfall og avslutning (Bordwell, 1985: 35). Dette sammenfaller i utgangspunktet med tre-akt-strukturen som legges frem av Field og McKee, men spesielt med Thompsons fire-akt-struktur.

Videre pekes det på streben mot et mål som en sentral del av forståelsen av årsakssammenhenger. *“In remembering stories, people tend to invert the order of events more frequently when the link is only sequential and not also consequential.”* (Bordwell, 1985: 35). Tilskueren bygger altså en story basert på sammenhengen mellom hendelser, noe som forklarer hvorfor årsakssammenhenger er så effektive i plot-story-sammenheng. Tilskueren leter etter årsaksforbindelser mellom hendelser, både når de ser fremover og bakover i fortellingen (Bordwell, 1985: 34). En hendelse sees i sammenheng med en tidligere hendelse, og danner igjen et bilde av mulige kommende hendelser, som i sin tur er grunnlaget for spenning, eller som Bordwell kaller det: Tilskuerens tendens til å danne hypoteser. Han omtaler studier som viser at når tilskueren følger fortellinger, vil denne komme med antagelser eller gjetninger når informasjon mangler.

Ifølge konstruktivistisk teori er kognitive prosesser som tenking og oppfattelsesevne aktive, målorienterte prosesser som baserer seg på ned-opp- og opp-ned-prosesser (Bordwell, 1985: 31). Førstnevnte danner inntrykk på grunnlag av sansemessige stimulus innvirkning på organismen, som farge, oppfattelse av hastighet o.l., mens sistnevnte baserer seg på tilskuerens forventninger, bakgrunnskunnskap og kognitive problemløsningsprosesser – noe som gjør tilskueren i stand til å komme med antakelser og hypoteser ved å sammenligne hendelser og inntrykk med annen kunnskap (Ibid.). *“The organism interrogates the environment for information which is then checked against the perceptual hypothesis.”* (Ibid.). Evnen til å organisere og sammenligne informasjon, og komme med antagelser om sammenhenger, er utgangspunktet for tilskuerens evne til å danne hypoteser. Tilskuerens erfaring og etablerte kunnskap danner grunnlag for et kognitivt rammeverk som ny informasjon plasseres inn i, kalt *schemata*. *“Schemata may be of various kinds— prototypes*

*(the bird image, for instance), or templates (like filing systems), or procedural patterns (a skilled behavior, such as knowing how to ride a bicycle).*” (Ibid.). Tilskueren bruker template schemata som utgangspunkt for forventninger om hvordan hendelser skal klassifiseres og hvordan deler skal settes inn i sammenheng med fremdriften til helheten.

Tilskuerens schemata er altså bygd opp av tidligere erfaringer og tillærte egenskaper, som evnen til å følge en fortelling. Men når plotet presenterer hendelser eller handlinger som ikke sammenfaller med tilskuerens schemata, foregår det det en kognitiv justeringsprosess, hvor tilskueren søker etter nye forklaringer på sammenhenger (Bordwell, 1985: 36). Når tilskueren opplever at hendelser ikke samsvarer med etablerte schemata, vil den tilpasse dette ved bruk av procedural scemata, hvor det søkes etter motivasjon for handlinger og sammenheng mellom årsaks-virkningsforhold, tid og sted (Ibid.).

Bordwell omtaler fire typer motivasjon (1985: 36): Komposisjonell motivasjon, noe presenteres i plotet på grunnlag av sin relevans for storykonstruksjonen; realistisk motivasjon, en handling eller hendelse virker plausibel basert på tilskuerens erfaring fra virkeligheten; artistisk motivasjon, et element til stede for dets egen del; og transtekstuell motivasjon, som blant annet spiller på sjangerforventninger.

I vårt manus ser vi hvordan realistisk motivasjon danner grunnlag for plotets fremdrift. Presten står i fare for å miste jobben og handler deretter for å forhindre dette. Bosse og Geir ser en UFO og blir derfor nysgjerrige. Bosse blir forelsket og handler derfor på måter som bringer ham i kontakt med Sunniva. McKee skriver at karakterenes handlinger og fortellingens struktur er to sider av samme sak (McKee, 1999:106). Med dette mener han at plotet er et resultat av karakterenes valg, noe som er med på å forklare hvorfor klassisk strukturerte fortellinger fremstår som tydelige.

Transtekstuell motivasjon finner vi et eksempel på i tilfellet med Agent Jackson og amerikanernes inntog i den norske bygda. I denne typen fortelling, la oss kalle den en sub-sjanger ved navn «UFO-eventyr», er det en konvensjon at myndighetene blander seg inn i spørsmål om utenomjordisk teknologi og lignende. At det i tillegg er amerikanere, er en overdrivelse av denne klisjéen, som spiller på sub-sjangerens opphav i Hollywoods filmindustri og denne industriens påvirkning av norsk mediekultur. Således trekker fortellingen i retning satire. Transtekstuell motivasjon forklarer tilskueren handlinger og hendelser basert på tidligere opplevelser av fortellinger av lignende art. Dette kan forklare

grunnlaget for McKees sjangerkonvensjoner, som omtales som “*Specific settings, roles, events and values that define individual genres and their sub-genres.*” (McKee, 1999: 87).

Bordwell omtaler bruken av eksposisjon som sentral for tilskuerens hypotesedanning, og plasseringen av eksposisjonen i plotet trigger ulike aktiviteter hos tilskueren. Konsentrert eksposisjon i starten av plotet gir tilskueren et større grunnlag for fremadrettet hypotesedanning, mens spredt eller forsinket eksposisjon lar tilskueren komme med antagelser om tidligere sentrale hendelser i storyen som utelates fra plotet (Ibid.). Dermed er plotets presentasjon av eksposisjon viktig for tilskuerens opplevelse av spenning og nysgjerrighet, noe som utnyttes på ulike måter av ulike sjangere. Vårt manus benytter seg som nevnt av forsinket og konsentrert eksposisjon i akt 2-vendepunktet, et trekk typisk for fortellinger som presenteres som mysterier (Ibid.). Samtidig har plotet satt opp et falskt spor i den innledende eksposisjonen, som leder tilskueren til å anta at Idar på en eller annen måte er blitt hjernevasket av et romvesen for å finne kulen.

Dette kan sees i sammenheng med McKees setup og payoff. “*To set up means to layer in knowledge; to pay off means to close the gap by delivering that knowledge to the audience.*” (McKee, 1999: 238). Når Idar viser seg som romvesen, bringer dette tilskueren tilbake til scenen hvor fingeren legges på turistens panne i starten av plottet. Dette er det største spranget i tid i fortellingen, og det følges av en flashback-montasje som leverer eksposisjon for Idars tidligere aktivitet. “*At some point in the plot we might be given the prior story information in a lump, this is called concentrated exposition.*” (Bordwell, 1985: 56). I dette tilfellet er det en kombinasjon av concentrated exposition og *delayed exposition*, et grep som brukes for å skape overraskelser.

“Our prior commerce with narrative and the everyday world allows us to expect that events will occur in some determinate order. [...] If the narrative presents events out of chronological order, we must fall back on our ability to rearrange them according to schemata.”

-Bordwell, 1985: 33

En sentral del av hvordan tilskueren opplever en fortelling er altså tendensen til å danne hypoteser om kommende hendelser, noe som bygger spenning både innad i scenen og i lengre spenn gjennom fortellingen. Bordwell (1985: 37) siterer Ernst Gombrich på at menneskets sanseapparat er innstilt på å overvåke uventede endringer, og at en stabil tilstand etter en

stund blir umerkelig. Det er altså kun danningen av nye hypoteser som driver handlingen fremover. Denne hypotesedanningen finner sted i scener. Begrepet scene er i utgangspunktet noe uklart i forbindelse med manusmanualene. Bordwell (1985: 158) omtaler Hollywoodfortellingenes scener som å ha “*unity of time, space and action (a distinct cause-effect phase). [...] Spatially and temporally it is closed, but causally it is open. It works to advance the causal progression and open up new developments.*”. Field deler denne definisjonen og skriver også at scener som regel kun leverer én ny detalj om storyen, og understreker at å inkludere flere kan være forvirrende for tilskueren og sinke fortellingens fremdrift (Field, 2005: 165).

Dette sammenfaller i utgangspunktet med McKee, som skriver at alle scener er en fortelling i miniatyr, og at alle scener ideelt sett skal inneholde et vendepunkt i miniatyr, som i sin tur skal trigge tilskueren til å spørre seg hva som skjer videre (McKee, 1999: 235). “*In theory there’s virtually no limit to a scene’s length or locations. [...] No matter locations or length, a scene is unified around desire, action, conflict and change.*” (McKee, 1999: 233). McKee definerer ikke nødvendigvis en scene som å være lukket i tid og rom, men fokuserer på “*the value-charged condition of the character*” som skal gå gjennom en endring i løpet av scenens forløp. Dette tillater scenen å løpe over flere lokasjoner og over lengre tid, hvor karakterens tilstand i form av kunnskap eller situasjon endres på minimum ett plan (Ibid.: 35). Han eksemplifiserer dette med en krangel mellom to personer, som starter på soverommet, fortsetter i garasjen og ender i bilen. Krangelen i seg selv, altså forholdet mellom karakterene, overordnes tid og rom, og utgjør en enhet som McKee kaller en *story event*. Riktignok nevner han en forutsetning for at et slikt sprang i tid og sted kan defineres som en scene: Handlingen kunne *også* funnet sted på ett sted i sammenhengende tid, altså i tråd med Bordwells definisjon (Ibid.: 37). Likevel åpner McKee her for en større fleksibilitet i scenebegrepet og en mer dynamisk måte å plotte fortellingen. Field beskriver dette som en sekvens (Field, 2005: 164).

Når Bosse og Geir ser UFO-en over fjorden, blir de enige om å lete etter den dagen etter. Hypotesen blir “Var det en UFO de så, og kommer de til å finne den?”. Når de så ikke finner noe, men det skjer mystiske ting med brusboksene deres, oppstår en ny hypotese som går på hva de vil gjøre videre, samtidig som den forrige hypotesen bekreftes av brusbokshendelsen. Scenene drives fremover av nye hypoteser og tilstedeværelsen av vedvarende ubesvarte hypoteser.

Hånd i hånd med hypotesedanning, kommer nemlig en fortellings mulighet til å *utsette* svar på hypoteser. En tilskuer forholder seg altså til enhver tid til flere hypoteser, både på mikro- og makronivå, altså scene, sekvens og akt-nivå. “*Hypotheses tend to be probable (validated at several points), sharply exclusive (rendered as either/or alternatives), and aimed at suspense (positing a future outcome).*” (Bordwell. 1985: 164). Når Bosse og Geir jaktes av Morten i bilen på side 32, er hypotesen enkel “de kommer enten til å bli tatt, eller ikke”, og den besvares like etterpå, for så å bli byttet ut med en ny hypotese som går på hva som skjer i Idars hus.

Når Bosse finner boken i kirkekjelleren, forventer tilskueren at denne kommer til å spille en rolle senere i fortellingen. Den har såkalt komposisjonell motivasjon for å inkluderes i plottet, og er med andre ord relevant for storykonstruksjonen. Men dette kan også utnyttes av narrasjonen for å danne feilaktige hypoteser hos tilskueren. Fortellingen kan spille på tilskuerens hypotesedanning med hensikt å skape falske forventninger, som igjen skaper overraskelser og vendepunkter. “*Narrative art ruthlessly exploits the tentative, probabilistic nature of mental activity.*” (Bordwell, 1985: 39). Dette eksemplifiseres i scenen hvor Bosse og Geir ser et mystisk lys gjennom stjernebikkerten. Tilskueren vil her danne en hypotese om at dette har relevans for storyen, sett i sammenheng med tidligere hendelser, men som det senere viser seg at det ikke hadde. I dette tilfellet brukes denne scenen for å bygge opp under Bosse og Geirs fascinasjon for verdensrommet, samtidig som det bygger opp under stemningen i fortellingen.

Hypoteser kan også tilhøre tidligere handlinger som plottet utelater å presentere, men som tilskueren likevel søker å besvare – såkalte “curiosity hypotheses”. Dette i motsetning til “suspense hypotheses”, som skaper forventning om kommende hendelser (Bordwell, 1985: 37). Her finnes flere eksempler i manuset: Når romvesenet/Idar legger fingeren på turistens panne i starten av fortellingen, får vi ikke se hva som er resultat av denne handlingen. Dette danner en nysgjerrighet om hva som skjedde. Det samme gjelder når Agent Jackson kommer inn til lensmannen på side 53 med svette i pannen, eller når agentene på side 82 finner Idars oppbrukte menneskeskinn.

I løpet av vårt manus’ første 10 sider, er det lagt grunnlag for to langtrekkende hypoteser: Presten kommer/kommer ikke til å miste jobben og Bosse kommer til å komme i kontakt med Idar. Dette kan attribueres til tilskuerens tidligere erfaring med fortellinger, altså *schemata*. Bordwell trekker frem både tilskuerens livserfaring og filmerfaring som grunnleggende for

forståelsen av en fortelling. *“Everything from recognizing objects and understanding dialogue to comprehending the film’s overall story utilizes previous knowledge.”* (Bordwell, 1985: 32). Tilskueren vil automatisk fokusere på å konstruere en story og se etter handlingsmønstre basert på kontekst og tidligere erfaring. For å følge fortellingen søker tilskueren å finne sammenheng og logikk i plottets fremdrift, og tester hendelser for relevans i forhold til storykonstruksjonen. *“It is often difficult to judge the pertinence of a piece of information at the moment it emerges, [and] the analyst will need to specify generic and other transtextual constraints.”* (Bordwell, 1985: 54). Dermed vil tilskueren i utgangspunktet vektlegge all informasjon som plottet presenterer og sette det i sammenheng med tidligere hendelser og sannsynlige kommende hendelser. *“The spectator’s schematizing and hypothesizing are guided by the plot’s notion of causality, time and space.”* (Bordwell, 1985: 51).

For å lede tilskueren til å komme med de antagelser og hypoteser som narrasjonen ønsker, kan plotet gjenta storyinformasjon på ulike måter, for å vektlegge sentrale aspekter ved storyen – såkalt *redundancy* (Bordwell, 1985: 57). *“Scenes will be presented that allude, visually or sonically, to events already completed.”* (Ibid.: 56).

Dette bringer oss inn på begrepet narrasjon. *“In the fiction film, narration is the process whereby the film’s plot and style interact in the course of cueing and channeling the spectator’s construction of the story.”* (Ibid.: 53). Hvordan en story plottes må også sees i sammenheng med sjanger. Tilskuerens konstruksjon av story fra plot er et resultat av narrasjonens strategi. En detektivfilms plotting vil vektlegge andre aspekter ved storyen enn et melodrama (fysiske handlinger kontra følelser), noe tilskueren følger blant annet ved å støtte seg på schemata om sjangre (Ibid.: 57). Narrasjonen kan basere seg på tilgang til informasjon om storyen i ulik grad, ut fra fortellingens komposisjonelle behov. Begrenset narrasjon presenterer kun et utvalg av storyen, f.eks kun hva protagonisten realistisk sett kan vite, mens ubegrenset narrasjon kan inkludere enhver hendelse fra storyen i plotet (Ibid: 58). Fortellinger kan også hoppe frem og tilbake mellom ulike narrasjonsstrategier for å danne større grunnlag for tilskuerens hypotesedanning. I tillegg kommer narrasjonens *communicativeness*, som går på hvor mye av informasjonen som narrasjonen til enhver tid har tilgang på, faktisk deles med tilskueren (Ibid. 59).

I vårt manus begrenser narrasjonen seg i de fleste scener til hva Bosse vet. Med unntak av de to første scenene og handlingene til Agent Jackson, er Bosses kunnskapsnivå om hendelsene

rundt ham de samme som tilskuerens. Men narrasjonens communicativeness er høy, det vil si at den ikke skjuler informasjon som Bosse sitter på for tilskueren.

## 6. Diskusjon

Kognitive prosesser danner som vi har sett grunnlaget for strukturen i Hollywood-film og følgelig ligger den i bunn av Fields og McKees manualer, da disse er bygget opp av eksempler hentet fra nettopp Hollywood-film. Field og McKee har i sine manualer et klart bilde av Hollywood-filmens grunnleggende struktur, og tatt i betraktning deres funksjon som innføring i manusutvikling bidrar de med en rekke betraktninger som danner et godt utgangspunkt for manusutvikling. Det er likevel en utfordring at deres analyser og retningslinjer kun baserer seg på ferdigproduserte filmer, og at de andre aspektene ved filmproduksjon, som kamerabruk, skuespill, regi og klipp underordnes manuskriptet, i og med at de kun trekker på eksempler fra vellykkede filmer. Fra et filmproduksjonsperspektiv er det en floskel at en film blir til i tre deler: Manus, innspilling, klipp. Dermed er det vanskelig å påstå at manuskriptene til disse filmene var identiske med det endelige produktet. I motsetning til Thompsons analyser, som kun fremlegges som en empirisk forklaring på hvordan filmer struktureres, synes Field og McKee å lete etter strukturelle elementer som bygger opp under deres teorier, noe som er tema for en annen oppgave.

Field er opptatt av struktur som en skjematisk fremstilling av hvor vendepunktene bør komme, og presenterer oppbygningen av et manuskript nesten som en sjekkliste som bringer fortellingen fra begynnelse til slutt. McKee har en litt annen tilnærming, hvor han fokuserer mer på den kreative prosessen, med strukturen som bakteppe. Det er til tider vanskelig å definere hans begreper, da han skriver like mye om fortellingens påvirkning på tilskueren, som plot-story-forholdet i seg selv, eksempelvis: *“Structure is a selection of events from the characters’ life stories that is composed into a strategic sequence to arouse specific emotions and to express a specific view of life.”* (McKee, 1999: 33).

Det er problematisk at manualene baserer seg i så stor grad på eksempler fra ulike filmer, og at de i praksis fremlegger påstander om kognitive prosesser hos tilskueren uten dekning i etablert teori.

Ved å bruke en lang rekke eksempler fra vellykkede filmer, baserer Field og McKee sine manualer på hvilke fortellinger som synes å fungere og hvordan disse er strukturert.

Konsepter som schemata, hypotesedanning og narrasjon gir en mer grunnleggende forståelse for disse prosessene. Utfordringen ved å bygge en fortelling ligger både i dannelsen av story og i presentasjonen av denne i form av plot. Både Field og McKee forutsetter en signifikant hendelse som grunnlaget for fortellingen, et dramatisk premiss, noe som bringer protagonistens liv ut av balanse. Denne hendelsen er videre utgangspunktet for en rekke komplikasjoner som kulminerer i et nytt vendepunkt og deretter klimaks. De mangler likevel en innføring i story-plot-sammenhengen og hvordan denne påvirker tilskueren. Field baserer i stor grad utviklingen av et manus på et utvalg av scener som til sammen konstituerer en fortelling, altså en scene-for-scene-tilnærming til å bygge opp manuset.

Thompson (1999: 363) skriver at i sin analyse av filmer som ikke har hatt suksess, finner hun ingen strukturell forskjell i forhold til akt-inndeling sammenlignet med suksessfulle filmer. Hun peker heller ut mangelen på et klart mål for protagonistene som den mest åpenbare svakheten ved filmene. Dette tyder på at tilskuerens hypotesedanning og oppfattelse av protagonistens streben etter måloppnåelse, er like viktig som en spesifikk akt-inndeling.

Som tidligere nevnt er tilskueren predisponert for å oppfatte en fortelling som å ha en begynnelse, midtdel og slutt, men den strenge inndelingen til Field og McKee i akter av en bestemt lengde er kanskje unødvendig rigid. Ifølge kognitiv teori bør det være mulig å konstruere en effektiv fortelling med eksempelvis en kort midtdel, eller en minimal første del, så lenge plotet presenterer klare årsakssammenhenger og målorientering. Likevel peker altså Thompson på at segmenter av lik lengde, for eksempel fire deler, synes å være den vanligste i Hollywood.

Tilskuerens evne til å justere forventninger gjennom procedural schemata kan muligens utnyttes til å danne nye schemata for alternative aktinndelinger.

## **7. Oppsummering**

Vi har sett at det er kognitive prosesser som ligger til grunn for den strukturelle oppbygningen av en filmfortelling. Tilskuerens innebygde evne til å konstruere en story av scener og årsakssammenhenger er forutsetningen for formidlingen av tydelige fortellinger i Hollywood-film. Måloppnåelse er den viktigste katalysatoren for fremdrift og fungerer som basis for plotutvikling. Narrasjonen bruker tilskuerens hypotesedanning som grunnlag for å drive handlingen fremover, og kan ved å kontrollere rekkevidden av informasjon som presenteres



styre tilskuerens antagelser i bestemte retninger for å oppnå ulike effekter, som spenning og nysgjerrighet.

Tre-akt-strukturen Field og McKee setter som basis for manusoppbygging blir av Thompson justert til en fire-akt-struktur, men den grunnleggende strukturen i manusoppbyggingen i form av eksposisjon – komplikasjon – resolusjon er dekkende for den klassiske Hollywood-filmen. Utfordringene ved manusmanualene går på deres utstrakte bruk av eksempler og manglende teoretisk grunnlag for sine påstander. Likevel har vi sett at mange av deres føringer om manusoppbygging kan baseres på kognitiv teori om plot-story-konstruksjon.

Den klassiske Hollywood-filmen fremstår på bakgrunn av tilskuerens erfaring med storykonstruksjon, forståelse av årsakssammenhenger og anvendelse av schemata, og kanskje aller viktigst; måloppnåelse, som tydelige fortellinger.

## Litteraturliste:

Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen & Co. Ltd.

Bordwell, D. & Thompson, K (2004) *Film Art: An introduction*. New York: McGraw-Hill.

Field, Syd (2005). *Screenplay – The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.

Field, Syd (2006). *The Screenwriter's Workbook*. New York: Bantam Dell.

McKee, Robert (1999). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*.  
York: Methuen.

Thompson, Kristin (1999). *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical  
narrative technique*. London: Harvard University Press.

ODINS ØYE

Av

Erlend Bjelland

2. Utkast

Utviklet som del av masteroppgaven

"Klassisk narrativ struktur i Hollywood-film: Filmmanusutvikling i  
tråd med manusmanualer og diskutert i lys av klassisk  
fortellerteori"

ved Universitetet i Bergen

Mai 2013

EXT. VERDENSROMMET

En uendelig sjø av stjerner.

Nedenfor kommer jorden til syne.

Nærmere jorden, vi glir gjennom atmosfæren -

- kommer lysene fra byene i Europa til syne - som lysende murtuer i natten.

Mot nord ligger et landstrakt land.

En fjord.

EXT. FJORDLANDSKAP - SKUMRING

Kveldens siste solstråler treffer toppen av et ruvende fjell. Nedenfor ligger et teppe av skog ved en fjord. En måke flyter lydløst på vinden.

SUPER: Vestlandet, 1977.

Et lynchelandskap strekker seg lang innover -

- og på himmelen lang i det fjerne -

- styrter et LITE OBJEKT mot bakken.

En sky av jord og støv står opp blant trærne -

- langt der borte.

Over kommer stjernehimmelen til syne.

EXT. VED FJORDEN - NATT

Stjernehimmelen ligger reflekteres i fjorden, som ligger ved et ruvende fjell.

En bobil står parkert i strandkanten.

INT. BOBIL - NATT

EN MANN med furet fjes sitter og røyker og fileterer fisk, mens han ser på et lite fjernsyn. Fiskeutstyr står inntil veggen.

NYHETSANKER (O.C.)

Et mystisk lys ble i dag observert  
på vestlandet...

Han smiler og rister på hodet, før han stumper røyken.

INT. BOBIL - SENERE

Mannen ligger og sover.

KNIIRK. En lyd. Som om døren åpnes.

Mannen snorker. LETTE STEG høres.

En slank skygge i månelysset.

Mannen hoster, sover videre.

En skygge nærmer seg mannen langs veggen -

- før en TYNN HVIT OG IKKE MENNESKELIG HÅND forsiktig legger en finger på pannen hans. Fingertuppen begynner å gløde GRØNT.

EXT. HUS - KVELD

Stjernehimmel.

Et vindu.

BOSSE, 14, sitter og ser opp mot stjernehimmelen, gjennom de tykke brillene sine. Han skjegler.

SUPER: Vestlandet, 1987.

INT. KIRKE - DAG

Hvitmalingen er delvis flasket av talerstolen.

PRESTEN, 54, er kledd i kjortel og prestekrage. De tykke, sorte øyebrynene hans krummer seg, mens de milde, men stikkende øynene blinker insisterende. Den lille rektangulære barten hans har noen grålige innslag, akkurat som hentesveisen som slanger seg bak over en gryende måne.

Han snakker inn i en trådløs mygg festet til kragen.

PRESTEN  
(over høyttaler)  
Gud sa: "Det skal bli lys på  
himmelhvelvingen."

Benkene i kirken er nesten tomme. TO ELDRE DAMER sitter sammen og følger ivrig med, mens EN GAMMEL MANN lener seg bakpå benken og halvsover.

Ellers er benkene tomme. Det er stille mellom hvert ord han fremfører.

PRESTEN (CONT'D)  
Og...

BROOM! Han forstyrres av lyden av en bil som passerer kirken i stor fart.

PRESTEN (CONT'D)  
 "De skal skille mellom natt og dag,  
 og skinne over jorden." Gud skapte  
 de store lysene og stjernene.

BROOM! BROOM! Flere biler passerer.

PRESTEN (CONT'D)  
 Det var da som...

Han marsjerer med faste steg ned fra talerstolen og ned gjennom midtgangen på kirken.

Han passerer BOSSE, 14, som sitter i et lite rom ved døren med et Star Wars-blad i hendene og TYKKE briller. Ved siden av ham henger et tykt tau ned ovenfra. Bosse reiser seg umiddelbart og tar tak om tauet, som om presten kom for å kjefte på ham.

Men presten fortsetter ut dørene.

EXT. KIRKE - DAG

Presten kommer ut på trappen med et stivt blikk.

Like ved kirken er det full aktivitet. Store tribuner monteres, biler prøvekjøres og bannere med påskriften "Grinde Rally" heises.

Presten får øye på ORDFØREREN som står og røyker i startområdet, kledd i dress og et gammelt slips.

INT. KIRKE - DAG

Gjennom vinduet ser Bosse at presten går bestemt bort til ordføreren, mens han gestikulerer med armene.

Det spraker i høytalerne inne i kirken, som fremdeles mottar signalet fra prestens mygg.

PRESTEN (O.C.)  
 (over høytalerne)  
 Hva er dette? Løpet er neste  
 lørdag! Stopp dette bråket  
 øyeblikkelig!

De fire tilskuerne i kirken hører etter.

ORDFØREREN (O.C.)  
 (over høytalerne)  
 Må du gi deg.

Bosse ser presten gestikulere heftig. I bakgrunnen letter et helikopter med en last løpemerkingmaterialer.

PRESTEN (O.C.)  
(over høytalerne)  
Jeg har folk der inne! Vi har en  
hellig stund der inne!

ORDFØREREN (O.C.)  
(over høytalerne)  
Vi må få opp dette her. Så får den  
enorme menigheten din ha litt  
tålmodighet.

PRESTEN (O.C.)  
(over høytalerne)  
Ha litt respekt.

ORDFØREREN (O.C.)  
(over høytalerne)  
Jeg har vel respekt, for helvete.

De to eldre damene måper når det siste ordet dunderer gjennom høytalerne og smeller mellom veggene.

Den gamle mannen våkner med et rykk.

Bosse rister på hodet, han skjønner at det ikke var bra for presten.

INT. KIRKE - DAG

Presten kommer inn dørene og blir møtt av de to eldre damene, som rister på hodet og forlater kirken.

PRESTEN  
Vi har jo ikke priset Herren  
ennå...

Han skuer utover benkene, hvor den gamle mannen har sovnet igjen og den unge mannen ser forventningsfullt på ham, som en hund som vil ha mat.

Presten ser oppgitt på Bosse og nikker. Bosse drar da i det tykke tauet.

KLING, KLANG! KLING, KLANG!

Presten studerer Jesus-figuren som henger på korset, lengtende. Ser bort på Bosse.

KLING, KLANG! Bosse drar i tauet med den ene hånden og holder bladet med den andre, mens han leser.

Presten senker skuldrene oppgitt. Tar bladet fra ham.

EXT. KIRKE - DAG

En gammel Datsun står parkert like ved kirken. Bosse står nå og leser i et annet blad Star Wars-blad. Presten fomler med å få frem nøkkelen, der han står kledd i en åpen blå og rosa treningsjakke som han har over pretekostymet. Låsen på førersiden fungerer ikke, så han må gå rundt og låse opp på motsatt side. Åpner passasjerdøren og åler seg inn. Imens står Bosse kun og leser, oppslukt av bladet.

Presten kommer seg omsider på plass bak rattet. Bosse får ikke dette med seg.

FLØYT!

Bosse støkker til og skynder seg inn i bilen.

Da kommer en SORT LIMOUSIN kjørende inn på plassen, til prestens overraskelse. Han tar bladet til Bosse og kaster det i baksetet, før han ser seg i speilet og fikser på frisyren.

Limousinen kjører opp på siden av bilen deres, den har mørke vinduer. Presten ser nervøs ut.

Et av de mørke vinduene rulles ned, og BISKOPEN kommer til syne. Han ser strengt på presten med et rynkete fjes.

Presten nikker til ham, men det går noen sekunder før han kommer på at han må også rulle ned sitt vindu.

Han ruller og ruller, men det tar tid. Når vinduet er halvveis nede hilser han.

PRESTEN

God dag, biskop. Det var et hyggelig ansikt å møte.

BISKOPEN

Spar meg, Johannesen.

(beat)

Si meg... Fire personer på en søndagsgudstjeneste?

PRESTEN

Altså, her i bygda... Nå er det jo rally og...

BISKOPEN

Du har fem i snitt det siste halve året, Johannesen. Det er forferdelige publikumstall.

PRESTEN

Jeg vet det, men...

BISKOPEN

Den Norske Kirke kan da ikke leve med dette.



PRESTEN

Jeg har prøvd ulike ting, men folk...

BISKOPEN

Viss ikke publikumstallene dine er øket BETRAKTELIG til neste søndag, så er du ute.

PRESTEN

Neste søndag?

BISKOPEN

Stemmer.

PRESTEN

Du kan jo ikke gjøre det? Jeg kan jo ikke tvinge folk til å...

Limousinen kjører avgårde.

Bosse ser på presten gjennom de tykke brillene sine. I frustrasjon rufser presten til håret sitt.

PRESTEN (CONT'D)

Vi har et j... gyselig stort problem.

INT DATSUN - SKUMRING

Presten stanser bilen for rødt lys i et lyskryss. Et kryss som ikke nødvendigvis hadde trengt lysregulering.

PRESTEN

Arh... Dette krysset.

En gul pickup med båttilhenger dekket med en presenning passerer. Bak rattet sitter IDAR - dette er den samme mannen som vi så i bobilen tidligere.

Både Bosse og presten studerer ham. Han kaster et kort blikk mot dem, med slitne øyne.

PRESTEN (CONT'D)

Gud være med ham.

Grønt lys. De kjører videre.

BOSSE

Hva?

PRESTEN

Ute og graver i jorda igjen.

## INT. PRESTENS HUS - KVELD

Det er en spartansk innredet stue. Fra RADIOEN høres 80-talls listepop, på lavt volum, før NYHETENE kommer på.

På et skrivebord ligger en rekke uåpnede vinduskonvolutter. Ved salongbordet sitter presten, nå kledd i kofte og prestekrage, med penn og papir. Han lager lister og lapper med navn, og kategoriserer i "Aldri", "Muligens" og "Kanskje".

PRESTEN

...flere strømbrydd i Hordaland i dag. Først nord for Knarvik, deretter på Os.

Bosse sitter og klipper opp flere lapper.

PRESTEN (CONT'D)

Fru Berthelsen pleide vel å komme før?

DING DONG! Det ringer på. Bosse lyser opp.

## EXT. PRESTENS HUS - KVELD

Bosse åpner døren og møtes av GEIR, 14, med bollesveis og store briller. I hånden har han en pose med chips og brus.

GEIR

(lys stemme)

Hei.

BOSSE

(lys stemme)

Hei.

Begge snakker med lyse stemmer, ingen av dem er kommet i stemmeskiftet.

## INT. BOSSES ROM - KVELD

Rommet er fylt med plakater fra ulike science fiction-filmer. Hjemmelagde romskip bygd av melkekartonger, fyrstikker og lim henger fra taket og står på skrivebordet.

Bosse sitter på sengen og leser et Star Wars-blad, mens han sakte tygger på chips.

Geir sitter på teppegulvet og leser et Star Trek-blad, med et glass brus godt opptil munnen.

Bosse leser siste side og legger fra seg bladet. Kaster et lurt blikk på Geir.

Så går han under senga og leiter fram noe.

BOSSE

Sjekk her.

Han holder opp et lettkleddmagasin.

Geir blir overrasket.

GEIR

Æsj.

BOSSE

Hæ?

GEIR

Hva skal du med det?

BOSSE

Ingenting... Er litt morsomt da.

Geir svarer ikke, plukker opp et romskip fra kommoden. Leker med det og flyr gjennom rommet. Bosse trekker på skuldrene, legger bort bladet og plukker opp et annet skip.

BOSSE (CONT'D)

Tjsyyy, tsjyyy!

GEIR

Bzzzzz. Skjold.

BOSSE

Puff. Hadde jo aldri motstått disse laserne.

GEIR

Sjooooou! Warp 9.

BOSSE

Tjsiou! Tar deg igjen med hyperspace.

GEIR

Warp speed er jo mye raskere enn hyperspace.

BOSSE

Er det vel ikke! Homse speed.

BANK BANK! Presten åpner døren.

PRESTEN

Du, Geir?

Geir later som om skipet hans kommer ut av warp speed.

GEIR

Ja?

PRESTEN  
Foreldrene dine har jo ikke vært i  
kirka på en stund...

Geir unngår blikket til presten.

PRESTEN (CONT'D)  
Dere kunne ikke tatt en tur på  
søndag?

GEIR  
Jeg kan sikkert spørre dem.

PRESTEN  
Flotte greier.

Presten blunker til Bosse idet han lukker døra igjen.

KLIKK! Plutselig går lyset, det blir bekmørkt.

PRESTEN (O.C.) (CONT'D)  
Oisann!

BOSSE OG GEIR  
Johoo!!

BOSSE  
(på dårlig engelsk)  
You will pay the price for your  
lack of vision!

En lommelykt tennes. Bosse lager lasersverd-lyder mens han  
vifter med lykten.

GEIR  
Jeg må stikke, men møtes ved hytta  
i morgen?

BOSSE  
I morgen kveld da. Vi skal male i  
kirken.

GEIR  
Hehe. Ok.

INT. KIRKE - DAG

En malerkost stryker hvit maling over prekestolen. En  
svettedråpe triller ned pannen til Bosse og treffer avisen  
han står på. Hovedoppslaget i avisen lyder "Uforklarlig  
strømbrudd søndag kveld".

Bosse er tom for maling.

PRESTEN (O.C.)  
Flott! Du kan hente mer maling i  
kjelleren.

INT. KIRKEKJELLER - DAG

Bosse kommer ned en steintrapp. Det er bekmørkt der nede. Han tenner en lommelykt.

Lyset treffer en gammel grå dør. Han åpner den.

Inne i rommet lyser han på en hylle med verktøy og gamle bøker. Så treffer strålen en gammel Jesus-figur. Den er stilisert og minner om en action-figur. Bosse tar den nysgjerrig mellom fingrene, men glipper den og den faller ned fra hylla-

- og treffer en ELDGAMMEL bok som ligger på gulvet. Den er sort med røde treutskjæringer stående i relieff på forsiden.

BOSSE

Wow...

Han plukker den opp. Lyser videre inn i rommet. Der står to spann med hvitmaling.

BOSSE (CONT'D)

Yes.

INT. KIRKE - DAG

Den sorte og røde boken legges ned på et bord.

PRESTEN (O.C.)

Se her, ja.

Bosse og presten står over den. Åpner den forsiktig og møtes av tittelen "Gerinde Kyrkje".

PRESTEN (CONT'D)

Her har vi nok kirkeboken.

BOSSE

Og det er?

PRESTEN

Den inneholder historien til kirken, fra den ble grunnlagt og fram til...

Han blar innover i boken, forbi en mengde ulike typer håndskrift, til han ender på en tom side.

PRESTEN (CONT'D)

Ja. \*kremt\* Frem til jeg begynte her, tydeligvis.

(beat)

Men det er jo flotte greier! Da kan du kanskje lage et sammendrag av boken, som vi kan presentere på søndag!

Bosses skuldre synker sammen.

PRESTEN (CONT'D)

Hysj!

Presten ser seg om.

Han hører en lyd. "Bzzzzzzzzzzz".

Det er en veps.

PRESTEN (CONT'D)

Men i...

Vepsen flyr rundt i rommet, før den stiger opp og inn i kirkeorgelet.

Bosse ser oppgitt bort på presten.

PRESTEN (CONT'D)

Såklart. Vi trenger en organist!

Han løper inn på bakrommet.

BOSSE

(roper)

Kan jeg gå nå?

Ingen svar.

EXT. LANDEVEI - SKUMRING

Bosse rusler av gårde, mens stjernehimmelen er i ferd med å komme til syne over ham. I det fjerne høres BILLYDER.

To lykter treffer Bosse. En brun 1975-modell Ford Ranchero kommer mot ham. I det sterke lyset skimter han to UNGDOMMER som sitter bakpå lastepånet.

Bilen bremses opp ved siden av ham. Bosse kjenner igjen ROY, 16 og MURDOC, 16.

ROY

Bosse! Tsiuo, tsiou!

Roy imiterer lasergeværlyder.

MURDOC

Hvor er vennen din da?

Roy og Murdoc ler og skåler i ølflasker. Bosse ignorerer dem og går videre.

Legger bilen bak seg med ti meter. Han hører noe bli diskutert bak ham, men ikke hva som sier.

Ryggelysene kommer på, og bilen rygger mot ham.

Han skimter at Roy og Murdoc har buksene nede på knærne, før bilen kommer opp på siden av ham, og to URINSTRÅLER sikter seg inn på ham.

ROY OG MURDOC  
Tsiou! Tsiou! Tsiou!

Bosse hopper til siden og faller ned i en grøft. Han hører latter idet bilen kjører avgårde.

Han sjekker klærne sine, han er ikke truffet.

BOSSE  
Shields intact.

EXT. SKOG - SKUMRING

Oppe i en gammel lønn, tre meter over bakken, ligger en hytte snekret sammen av ivrige barnehender. Litt skjev, litt feil bygd, veldig sjarmerende.

Bosse ser opp på hytten.

BOSSE  
Geir?

GEIR (O.C.)  
Thunder!

BOSSE  
Flash!

En taustige kastes ned fra hytten.

Bosse begynner å klatre opp. Han er klønete, med den lange, tynne kroppen sin.

GEIR (O.C.)  
Se hva jeg har fått!

Bosse kommer omsider opp til hytten og -

INT. TREHYTTE - SKUMRING

- ser en stor, sort stjernekkikkert.

GEIR  
Kult?

BOSSE  
Wow...

Bosse kryper inn i hytten og studerer kikkerten entusiastisk.

GEIR  
36 og 90 X!

BOSSE  
Hvorfor fikk du denne?

GEIR  
Onkelen min.

BOSSE  
Kult!

GEIR  
Skjer jo kje en døyt i denne bygda,  
så vi får se om det skjer noe der  
ute.

Bosse ser inn i teleskopet. Skrur på linsen.

GJENNOM LINSEN

En formasjon av stjerner.

BOSSE (O.C.)  
De syv søstre.

GEIR (O.C.)  
Se nå.

Det blir svart. Så - et lys ute av fokus, det beveger seg.

I TREHYTTEN

Geir skrur på linsen.

GEIR  
Ser du?

BOSSE  
Hva er det??

GJENNOM LINSEN

Et lysende objekt beveger seg sakte, som om det kommer  
nærmere.

GEIR (O.C.)  
Kan være en satelitt, eller en Tie-  
Fighter...

BOSSE (O.C.)  
Er vel langt borte?

GEIR (O.C.)  
Få se nå.



## I TREHYTTEN

Geir og Bosse bytter plass.

GEIR  
Er mye nærmere nå!

BOSSE  
Hva? Få se!

GEIR  
Nei, vent nå!

Bosse dytter bort Geir, som dytter tilbake. De knuffer, før Bosse får lagt øyet innpå teleskopet.

## GJENNOM LINSEN

Men nå er det kun mørkt. Lyset er borte.

BOSSE (O.C.)  
Er jo ingenting...

## I TREHYTTEN

Geir dytter ham bort og ser inn i teleskopet.

GEIR  
Helsike.

Bosse ser opp på stjernehimmelen.

GEIR (CONT'D)  
Det var noe.

BOSSE  
En satelitt, da.

Geir ser også opp på stjernehimmelen.

GEIR  
Eller noe annet...

De ser på hverandre - i fem sekunder er de alvorlige -  
- før begge ler.

## INT. BOSSES ROM - MORGEN

Bosse ligger som et slakt halvveis under dyna. Buksa ligger slengt på gulvet og genseren ligger over nattbordet.

BANK BANK!

PRESTEN (O.C.)  
Bosse? Bosse!

Bosse våkner, men svarer ikke. Døren åpnes og presten kommer inn, kledd i slåbrok og med prestekragen på.

PRESTEN (CONT'D)  
Det er åpenbart! Dette sier jo seg selv!

BOSSE  
Hva?

PRESTEN  
Vi må melde oss på rallyet!

BOSSE  
Hæ?

PRESTEN  
Viss kirken har en egen bil, syns folk det er kult og moderne og alt det der.

Bosse snur seg i sengen, han er for trøtt.

PRESTEN (CONT'D)  
Kom deg opp, vi skal ut og kjøpe bil!

EXT. SKRAPHANDLER - DAG

Et vrak. Det er en 1974-modell Pontiac Firebird. Men det er et vrak. Dekkene er for så vidt greie, men den gule lakken er nesten borte, rusten florerer og bulkene er mange.

PRESTEN (O.C.)  
Amen.

Presten står sammen med Bosse, Geir og SKRAPHANDLEREN, som er kledd i oransje kjeledress, med lapp over høyre øye.

SKRAPHANDLEREN  
750 kroner. Motoren trenger en del arbeid, men den funker.

PRESTEN  
(til Bosse og Geir)  
Da snakker vi business.

Bosse og Geir ser på hverandre, ingen av dem er synlig imponerte.

SKRAPHANDLEREN (O.C.)  
Sunniva!

Bosse kaster blikket bort mot hytten som huser skraphandlerkontoret. Døren er på vei opp.

Ut kommer SUNNIVA, 15, med solbrune kinn, lagt brunt hår og lysende grønne øyne.

Bosse fanges.

Hvert steg er elegant, hun er nydelig. Kjeledressen hennes skjuler ikke hennes ynde SÅ mye. Hun enser ikke Bosse.

SUNNIVA

Mhm...?

SKRAPHANDLEREN

750 for 74'en.

Hun finner fram et hefte, og skriver ut en kvittering.

Bosse stirrer på henne. Geir legger merke til Bosses fascinasjon, men gjør ingenting.

Presten blar fram syv hundrelapper, fire tikroner og to femmere.

SKRAPHANDLEREN (CONT'D)

Nå snakker vi business.

Presten gir pengene til Sunniva, mottar kvitteringen og tar skraphandleren i hånden.

Bosse ser kun på Sunniva, som ennå ikke har lagt merke til ham.

Presten setter seg inn i Pontiacen og vrir om nøkkelen.

KNALL! Det smeller i eksospotten, kun ett av kjørelysene fungerer. En av vindusviskerne glir tregt og SKRIKENDE over frontruten. Motoren dunker og går ujevnt.

Presten ser på Bosse med et blick som tilsier at han ikke helt vet hva han har begitt seg ut på, men han prøver å holde maska.

PRESTEN

Nå er vi i gang!

I/E. PONTIAC - SKUMRING

Pontiacen hoster seg bortover veien. Presten girer og styrer på så godt han kan. Bosse sitter framme og ser ut gjennom vinduet, drømmende. Geir sitter i midten bak. De stanser ved et stort rødt hus, og Geir prøver å åpne døren. Den sitter fast.

PRESTEN

Bare ta i.

Det ender med at Geir må sparke opp døren.

GEIR

Snakkes i hytta i kveld?

Bosse får det ikke med seg.

GEIR (CONT'D)

Bosse?

BOSSE

Ja. Ja.

EXT. PRESTENS HUS - SKUMRING

En liten strøm av olje renner sakte nedover asfalten. Garasjeporten er åpen og der inne står presten, lent inn under det åpne panseret på Pontiacen. Han skruer og styrer på.

Bosse sitter på en krakk og ser ut i luften.

PRESTEN (O.C.)

Den store skiftenøkkelen.

Bosse hører ham ikke, han er i sin egen verden.

PRESTEN (O.C.) (CONT'D)

Den store skiftenøkkelen!

DUNK!

PRESTEN (CONT'D)

Au!

Han skaller i panseret idet han lener seg opp.

PRESTEN (CONT'D)

Bosse!

Bosse rykkes ut av dagdrømmen sin.

BOSSE

Ja?!

PRESTEN

Skiftenøkkelen.

Bosse rekker den til ham. Presten prøver å bruke den.

PRESTEN (CONT'D)

Ah.. Den er også for liten. Og det er den største vi har.

Han er lei, og kaster verktøyet fra seg.

PRESTEN (CONT'D)  
Kveldsmat?

BOSSE  
Hæ?

Bosse følger ikke med, så han ser oppi verktøyskrinet etter kveldsmat. Presten himler med øynene.

PRESTEN  
Tror det er leggetid for deg. I morgen kjøper vi en større skiftesnøkkel.

INT. LANDHANDEL - MORGEN

Bosses hånd plukker med seg to BUGG-tyggiser. Han går bort til presten som står og ser på ulike typer skiftesnøkler.

Dette er landhandelen som har alt fra fiskeutstyr og hårføner, til komlemiks og radioantennener.

Bak disken sitter BUTIKKMANNEN, 67, dette er den samme som sov i kirken tidligere. Han virker ganske døsig nå også.

PRESTEN  
(til butikkmannen)  
Er dette den største du har?

Holder opp en skiftesnøkkel.

BUTIKKMANNEN  
Hm? Ja, den der er god.

PRESTEN  
Men har du større?

Samtidig går døren opp og IDAR, 61, kommer inn. Han er en furet, værbitt type med ringer under øynene og sigarettneip i munnviken. Dongerijakken hans var ny for 50 år siden, den har oljeflekker og skitt her og der. På føttene har han støvler fulle av jord og strå.

Idar ser i gulvet for å unngå blikkontakt. Han halter med en beinet og puster tungt.

Bosse ser på ham med et fascinert blikk, som om det var en sjelden fugleart som nettopp kom inn i butikken.

Idar forsvinner bak hyllene, men Bosse ser hodet hans mellom varene, han virker nervøs, med flakkende blikk og bustete hår.

PRESTEN (O.C.) (CONT'D)  
Fins det ikke større?

BUTIKKMANNEN  
Tror ikke det.

PRESTEN  
Så klart må det jo gjøre det!

BUTIKKMANNEN  
Ok?

Idar står og venter på avstand, med en pakke komlemiks og en skrutrekker i hånden. Presten gir opp å diskutere med butikkmannen og snur seg - får øye på Idar.

PRESTEN  
God dag.  
Idar unngår blikkontakt.

IDAR  
Hei.  
Stemmen hans er rusten.

PRESTEN

BUTIKKMANNEN

Presten og Bosse går ut.

Idar HOSTER og halter frem til disken, hvor han legger ned komlemiksen og skrutrekkeren.

IDAR  
Har du bilbatterier?

BUTIKKMANNEN  
Bilbatterier i dag? Ledninger den ene dagen, skruer den andre, bilbatterier den tredje. Du er min beste kunde, du.

EXT. LANDHANDEL - MORGEN

En gul, slitt pickup står parkert like utenfor inngangsdøren. Oppi lasteplanet ligger en mengde verktøy, tre bilbatterier og en spade full av jord og noe som ligner på en metalledetektor. Presten får øye på noe spesielt, lener seg over lasteplanet.

Løfter opp en stor skiftenøkkel, det er en slik han har lett etter.

PRESTEN  
Se her!

KLING! Idar kommer ut døren bærende på et bilbatteri og ser hva presten holder på med.

PRESTEN (CONT'D)  
Hehe... Du skjønner, jeg skulle ikke stjele den.

Idar svarer ikke.

PRESTEN (CONT'D)  
Jeg trenger en slik, holder på å fikse opp en bil. En Pontiac 1974.

Idar virker brydd. Halter bort og setter seg inn i pickupen.

PRESTEN (CONT'D)  
Men kan jeg låne den?

Idar starter bilen og rygger ut, uten å svare. Presten blir stående med skiftenøkkelen i hånden, mens Idar kjører bort.

PRESTEN (CONT'D)  
(til Bosse)  
Jeg stjeler den ikke nå?

Bosse svarer ikke, han har fått øye på noe et stykke unna.

Presten ser bort i samme retning.

På den andre siden av gaten går Sunniva.

Presten er overrasket.

PRESTEN (CONT'D)  
Ok?

BOSSE  
Jeg stikker en tur til Geir, jeg.

PRESTEN  
Jaja...

Bosse rusler avgårde i samme retning som Sunniva.

Presten ser langt etter ham, med et melankolsk smil om munnen og øynene.

EXT. KAFÉ - DAG

Bosse stiller seg bak en busk og speider bort mot kaféen. Bak ham driver ARBEIDSFOLK fortsatt med konstruksjon av tribuner og annet.

Sunniva står og venter, kikker på klokken sin.

Bosses hjerte dunker hardt. Han gnir tommelen mot pekefingeren.

BROOM! En brun Ford Ranchero kommer kjørende og parkerer. Det er den samme bilen som Roy og Murdoc satt på med tidligere.

MORTEN, 18, kommer ut av bilen. Han har pilotbriller, sort sleik gredd til siden, skinnjakke og grå dongeribukse. Han tenner seg en røyk og lener seg mot bilen. Sunniva ler av tingene han sier.

Bosses skuldre synker sammen.

GEIR (O.C.)  
Her er du?!

Geir bremses sykkelen sin. Bosse støkker til.

GEIR (CONT'D)  
Hvor ble du av i går?

Bosse kommer ut fra buskene og later som ingenting. Geir får øye på Sunniva og Morten på andre siden av veien.

GEIR (CONT'D)  
Ok?

Bosse sier ingenting.

GEIR (CONT'D)  
Men må hjemover, jeg. Det er middag.

Geir sykler avgårde, mens Bosse blir stående to sekunder å se på Sunniva, før han tar seg selv i det. Ser etter Geir.

BOSSE  
Vent!

EXT. LANDEVEI - DAG

Geir sykler sakte og vinglete, mens Bosse går ved siden.

Ingen sier noe. Trærne rundt dem bølger dovent fra side til side i brisen.

Geir kaster små blikk i retning Bosse. Støvet danser rundt dem i vindkastene.

De nærmer seg Geirs hus.

GEIR  
Snakkes, da.

Bosse skjønner at han må skjerpe seg.

BOSSE  
Hytta i kveld?

Geir nøler, før han smiler. Bosse smiler tilbake.



EXT. GARASJEN - DAG

Det blåser kraftigere nå. Trærne svaier fra side til side. Det smeller i vinduer. En hund bjeffer. Et laken tas med av vinden.

Bosse kommer inn på gårdsplassen, og hører at tenningen KINNES flere ganger, uten at motoren starter.

Presten sitter i forsetet på Pontiacen, med en oppgitt mine i fjeset og svette i pannen.

På krakken ligger en liste med ulike navn. Bosse plukker den opp.

PRESTEN

Ja, se på det der.

Presten kommer ut av bilen og tar listen.

PRESTEN (CONT'D)

Se her. Deltakerne kommer fra Førland, Vikedal, Vågslid og til og med fra Sveio!

BOSSE

Ok?

PRESTEN

Og jeg får ikke start på bilen en gang!

INT. KJØKKEN - SKUMRING

Det er fiskepinner og potetstappe i kveld.

Presten forsyner seg, men spiser ikke. Sitter bare og pirker i potetstappen med gaffelen, former det som et fjell, mens han kikker på annonser i en avis.

"Ledige stillinger". "Finnmark indremisjon".

Bosse tygger.

PRESTEN

Nord-Norge er en frisk plass.

Bosse bare ser på ham.

PRESTEN (CONT'D)

Reinsdyr, sjø, snø... Lyng.

Bosse fjerner den gule skorpen fra en fiskepinne og spiser skorpen.

Et vindu smeller igjen i vinden.

PRESTEN (CONT'D)  
Jeg har alltid likt lyng.

Bosse legger ned bestikket, tallerkenen er tom, foruten en hvit fiskepinne.

BOSSE  
Jeg stikker til Geir.

PRESTEN  
I dette været?

BOSSE  
Ja...?

PRESTEN  
Gå forsiktig, da.

Presten tar den hvite fiskepinnen fra Bosses tallerken.

EXT. SKOG - SKUMRING

Bosse passerer et hus og går inn i skogen. En takpanne fanges av vinden og faller ned på bakken med et KNUS.

Vinden river skikkelig i trærne nå. Stjernehimmelen er i ferd med å komme til syne over ham, mellom de svaiende trærne.

EXT. SKOG - SKUMRING

Trehytten knaker i sammenføyningene. Treet er stort, men beveger seg i vinden. Bosse ser Geir stå i åpningen og holde seg fast.

GEIR  
Wohoo!!

INT. TREHYTTE - KVELD

Det knaker i hytten, men den holder seg stabil. Bosse sitter og ser inn i teleskopet.

GEIR  
Ser du det? Det er nøyaktig samme posisjon som jeg så i går, og nå er lyset borte.

BOSSE  
Å?

KNAK! Et vindkast tar skikkelig tak i hytta. De mister begge balansen.

GEIR  
Helsike! Haha!

BOSSE  
Vi stikker!

GEIR  
Går bra, dette!

Fra vinduet på hytta ser de utover mot fjorden.

SVISJ! Noe passerer over dem.

GEIR (CONT'D)  
Se!!

Det er et helt hustak som følger med vinden femti meter over bakken. Det fyker utover mot fjorden.

BOSSE  
Wow!

EXT. FJORD - SKUMRING

Hustaket fyker utover fjorden, før det begynner å dale.

Men plutselig -

- KNUS!

Det kolliderer med noe midt oppe i luften.

Men det er ingenting synlig der.

INT. TREHYTTE

GEIR  
Så du det??!

Geir ser på Bosse, og ser da at Bosse får hakeslipp.

BOSSE  
Se...

Geir ser utover fjorden igjen.

EXT. FJORD - SKUMRING

En svevende farkost kommer til syne. Den er grå-sort, formet som et avlangt egg. Det gnistrer rundt den.

Den beveger seg sakte fra side til side, før den begynner å stige.

INT. TREHYTTE - SKUMRING

Geir og Bosse står måpende og følger med.

EXT. FJORD - SKUMRING

Farkosten stiger og stiger, nå sees den kun som en sort flekk mot himmelen. Plutselig begynner den å dale. Raskere og raskere, i retning fjellet på den andre siden. Forsvinner over toppen.

Et lysglimt.

INT. TREHYTTE - SKUMRING

GEIR OG BOSSE

Helsike!!

De ser på hverandre med sjokkerte fjes.

KNEKK! Trehytten er i ferd med å falle fra hverandre.

GEIR

Ned!

EXT. SKOG OG VEI - KVELD

Mens stormen raser, kommer Bosse og Geir løpende ut fra skogen.

Det knirker i trærne i vindkastene. En planke fyker forbi og smeller i bakken. Sirener høres i det fjerne.

Like bortenfor høres et smell, og et stort tre FALLER OVER VEIEN.

GEIR

Vi må opp på fjellet i morgen!

INT. STUE - KVELD

Bosse kommer inn. Stuen er tom.

Like etter kommer presten stormende inn utenfra.

PRESTEN

Der er du!! Takk Gud!

Presten setter seg i en stol og puster ut.

PRESTEN (CONT'D)

Gå ut i dette været her?!

BOSSE

Vi så en UFO!

PRESTEN

UFO?

PRESTEN (CONT'D)  
Den ble truffet av et hustak!

PRESTEN (CONT'D)  
Bosse... Slapp av nå.

BOSSE  
Den dalte ned! Og...

PRESTEN  
Bosse! Slutt med det Star Wars-  
greiene dine nå!

BOSSE  
Årh...

Presten reiser seg og går bort til vinduet og kikker opp på  
uværet, så himmelen.

PRESTEN  
(overdramatisk)  
Så snart blir mine siste dager...

Han snur seg mot Bosse.

PRESTEN (CONT'D)  
I kveld må vi be.

Bosse himler med øynene. Presten retter en streng pekefinger  
mot ham.

PRESTEN (CONT'D)  
Du skal be for den bilen der ute.

INT. BOSSES ROM - KVELD

Bosse sitter på knærne foran senga, med foldede hender. Han  
mumler noen ord.

I døråpningen står presten og følger med, mens han nikker til  
seg selv og lukker døren.

Bosse kaster et blikk ut gjennom vinduet, mot fjellet langt i  
det fjerne.

EXT. S.E.T.I. LYTTESTASJON, WYOMING, USA

En dataskjerm fylles av en tallrekke med grønne siffer.

STEMME (O.C.)  
Sir, look at this.

STEMME #2 (O.C.)  
What is it?

To MENN, en med briller og en uten, studerer skjermen.

MANN #1  
It is an unidentified pulse.

MANN #2  
From which system?

Mann #1 trykker på noen taster på keyboardet.

MANN #1  
Our system, sir. Terrestrial. It  
seems to be originating in... Norway.

MANN #2  
Norway?

INT. BOSSES ROM - MORGEN

Gjennom vinduet skimtes fjellet i det fjerne, idet solen  
treffer fjellsiden.

BOOM! Et smell lyder utenfra. Bosse våkner med et rykk.

Det kom fra garasjen.

EXT. GARASJE - MORGEN

Garasjen er fylt av røyk. Der inne skimter Bosse en  
skikkelse.

BOSSE  
Pappa?

PRESTEN  
Finn fram den siste olje, Bosse.  
Dette løpet er kjørt.

Han kommer gående ut fra røyken med den store skiftenøkkelen  
i hånda og senkete skuldre. Setter seg på en krakk.

PRESTEN (CONT'D)  
Jeg vet ikke, Bosse. Er dette noe  
for en prest å holde på med?

BOSSE  
Det kommer til å gå bra. De kan  
ikke sparke deg uten videre, vel?

PRESTEN  
Jeg vet ikke om jeg har vært en  
spesielt god prest heller.

BOSSE  
Du er en superprest, du.

Presten smiler og ser på Bosse, som om den kommentaren  
betydde mer enn bare ordene.

PRESTEN

Ja, hun sa så.

De smiler til hverandre.

RING, RING! Geir kommer syklende med en sekk på ryggen.  
 Bremses opp, han har fjellsko på seg.

BOSSE

Jeg blir med Geir, OK?

Han hanker med seg sekken sin og setter seg på sykkelen.

BOSSE (CONT'D)

Det kommer til å ordne seg.

EXT. LANDEVEI - DAG

Bosse og Geir sykler bortover en lang slette. Sommerfugler  
 danser i brisen. Langt over dem ruver fjelltoppen.

BOSSE

Tenk om vi bare så syner?

GEIR

Puff. Det var noe. Og det var ikke  
 et fly. Det var en svevende  
 baguette.

BOSSE

Et egg.

GEIR

Baguette.

BROOM! Motordur høres i det fjerne. Lang der fremme ser den  
 en bil komme som skutt ut av en røyksky.

GEIR (CONT'D)

Skitt!

De hopper av syklene og kommer seg av veien.

BOOM! En kullsort Chevrolet Chevelle 1970-modell med onde  
 frontlykter suser forbi.

GEIR (CONT'D)

Wow...

BOSSE

Å...

GEIR

Morten... Den bilen er rask.

BOSSE

Raskere enn vår?

GEIR

Haha!

Bosse ser bilen forsvinne i det fjerne.

EXT. UTKIKKSPUNKT - DAG

Nedenfor ligger bygda ved fjorden. De setter syklene fra seg og ser opp mot fjellsiden som strekker seg langt oppover.

Geir finner fram en brusboks fra sekken. Bosse tar frem en kikkert og speider oppover mot toppen.

I KIKKERTEN

Kun uberørt natur. Panorerer over fjellsiden -

- skimter en skikkelse -

BOSSE (O.C.)

Hæ?

- panorerer tilbake.

Nei, ingen der.

VED SYKLENE

BOSSE

Syns jeg så noe.

GEIR

Sikkert en bjørn.

Geir kaster fra seg brusboksen. Så begynner de å gå oppover.

EXT. FJELLTOPP - SENERE

Gjennomsvette nærmer de seg toppen av fjellet.

GEIR

Kom an.

Forventningen lyser opp fjesene deres, mens de begynner å småløpe opp de siste metrene.

En stor vidde kommer til syne, preget av lyng, små busker og småtrær. Ingen UFO er å se.

De synker sammen på hver sin stein.

BOSSE

Ååh...



GEIR  
Helsiken...

Geir fisker ut en kikkert fra sekken.

I KIKKERTEN

Tre trær som er knekt.

PÅ FJELLTOPPEN

GEIR  
Her er det noe!

EXT. FJELLVIDDE - SKUMRING

De står lenger inne på vidden, ved de knekte trærne. Solen er i ferd med å gå ned.

GEIR  
Må ha sneiet trærne. Ingen krasjlanding...

De speider utover vidda.

BOSSE  
Nå må vi snart snu, det blir mørkt.

GEIR  
Jaja...

Han sukker og finner fram to brusbokser fra sekken, gir en til Bosse. De åpner og drikker.

BOSSE  
Kanskje lysglimtet var at den gikk inn i hyperspace.

GEIR  
Tror du de bruker så dårlig teknologi?

De drikker opp brusen, og begge kaster boksene langt bort.

Så begynner de å gå tilbake.

Uten at de merker det, blir boksene dratt bortover, som av magnetisme. Klikk, klikk. De setter seg fast inntil en usynlig vegg.

Mens de går bortover vidda, begynner brusboksene bak dem å stige oppover, høyere og høyere, som om de sitter fast på et usynlig fartøy.

EXT. UTKIKKSPUNKT - KVELD

Bosse og Geir kommer ned fra fjellstien.

De plukker opp syklene sine, når Geir får øye på noe.

GEIR  
(hvisker)  
Se!

Den sorte Chevrolet Chevelle'en står parkert på utkikkspunktet, med nesen vendt ut mot bygda. De skimter to skikkelser inne i bilen.

De sniker seg bak en busk og Geir finner fram kikkerten. Bosse river den til seg og ser -

I KIKKERTEN

- Sunniva og Morten. De sitter og snakker. Morten lener seg over mot Sunniva, men hun ler og trekker seg tilbake. Han gir seg ikke. Hun kjefter på ham, han trekker seg litt, men ikke helt.

BAK BUSKEN

Bosse ser bort på Geir, som med et glis løfter en stein og -

BOSSE  
(hvisker)  
Vent!

- kaster den mot bilen.

DINK! Den treffer taket.

Morten kaster et blikk ut vinduet. Lukker opp døren.

Geir holder seg for munnen mens han ler.

MORTEN  
Hei! Hva faen?!

Han begynner å gå mot dem.

GEIR  
Helsike!

De hopper på syklene og stikker avgårde.

MORTEN  
Hei!!

Morten snur og løper tilbake mot bilen. Bosse kaster et blikk bak seg og treffer blikket til Sunniva.

EXT. FJELLVEI - KVELD

De suser nedover veien, trør for livet.

BOSSE

Idiot!

Lenger oppe i hårnålssvingene kommer to lys fulgt av et motorbrøl.

EXT. SLETTE - KVELD

De kommer ut på sletten, begynner å bli slitne.

Bosse ser en avkjørsel.

BOSSE

Inn her!

De sykler inn på en grusvei.

Trør alt de har, før de hopper av syklene og gjemmer seg i grøfta.

ZOOM!! Bilen suser forbi på veien bortenfor.

GEIR

Hehe...

BOSSE

Er du helt idiot?

GEIR

Se.

Like bak dem ligger et gult kråkeslott med en brun garasje. Det er ingen lys på. En båttilhenger står ved siden av garasjen.

Utenfor står den gule pickupen til Idar parkert.

GEIR (CONT'D)

Han fyren...

BOSSE

Han med skiftenøkkelen...

Geir setter går opp fra grøften og setter seg på sykkelen.

BOSSE (CONT'D)

Hvor skal du?

GEIR

Hjem?

BOSSE  
Vi kan spørre han om hjelp med bilen.

GEIR  
Nå? Det er jo mørkt der inne. Han kommer til å koke oss til kvelds.

BOSSE  
Kom an. Pappa trenger hjelp.

EXT. IDARS HUS - KVELD

Bosse går forsiktig mot den slitte døren, mens Geir holder avstand. Midt på døren er en rusten postluke.

GEIR  
(hvisker)  
Drit i! Kom nå.

Bosse legger fingeren på ringeklokken. Kaster et blikk tilbake på Geir, som gestikulerer vilt.

Trykker den inn.

"DUNG DING DANG DONG DUNG!"

GEIR (CONT'D)  
Skitt.

Geir tar tak i sykkelstyret. Bosse tar et skritt tilbake.

Det er helt stille.

Klikk! En lampe over døren tennes.

Bosse tar nok et skritt tilbake.

KNIIRK! En teleskoplignende gjenstand med en stor konveks linse kommer stikkende ut fra et hull ved siden av døren.

BOSSE  
Eh... Hei?

Teleskopet trekkes tilbake.

Døren låses opp og åpnes forsiktig. En glødende sigarett kommer til syne i den mørke entréen. Tung pust høres.

IDAR  
Hva vil du?

BOSSE  
Eh...

Han kaster et blikk inn i huset og skimter et stort radiolignende apparat med masse tekniske duppeditter koblet til.

BOSSE (CONT'D)

Det er bare den bilen... Pappa sin bil.

IDAR

Nei.

Han lukker døren.

BOSSE

Kan du ikke se på den?

Bosse snur seg resignert.

GEIR

Kom an... Vi går heller på UFO-jakt.

Kniirk. Idar åpner døren på gløtt.

IDAR

Hva?

Gloen i Idars sigarett lyser opp fjeset hans idet han tar et trekk.

IDAR (CONT'D)

UFO?

BOSSE

Vi så i alle fall noe.

GEIR

Det var en UFO!

IDAR

Vent litt.

Han lukker døren igjen. Det går noen sekunder. Så åpner han.

IDAR (CONT'D)

Vil dere komme inn?

INT. IDARS STUE - KVELD

Radioutstyret i hjørnet er nå dekket til at et pledd. Overalt ligger det bøker eller blader. "UFO-fenomenet", "Mellom stjerner og jord", "Utenomjordiske sivilisasjoner", "UFO-observasjoner i middelalderen", m.fl.

Bosse og Geir står ved inngangspartiet.

IDAR  
Ikke vær redde.

Ved veggen står seks bilbatterier til lading, ved siden av står et par støvler med jord og lyngrester på.

De kommer forsiktig inn i stuen. Idar fjerner en tallerken med halvspiste vassne komler.

På veggen henger et stort Norgeskart med knappenåler spredt over kysten fra sørlandet og opp til trøndelagskysten. Bosse studerer kartet. En nål markerer Grinde, deres hjemsted.

IDAR (CONT'D)  
Vil dere ha brus eller noe sånn?  
Komler?

BOSSE OG GEIR  
Nei takk.

Idar går bort og drar for gardinene.

IDAR  
Hva så dere?

BOSSE  
Det var som et... egg.

GEIR  
En baguette!

Idar klør seg på kinnet. Halter urolig frem og tilbake på gulvet.

IDAR  
Var det noen andre som så det?

De rister på hodet.

GEIR  
Ingen som tror på sånt.

En lav DUR høres i det fjerne. Idar titter ut gjennom vinduet. Et helikopter passerer over fjellryggen.

Idar drar for gardinene igjen. Klør seg på kinnet igjen.

IDAR  
Viss jeg hjelper dere med den bilen. Kan dere hjelpe meg, da?

Han halter anstrengt bort mot dem.

IDAR (CONT'D)  
Har dere hørt om skaldekvadet Ginnuganog?

De rister på hodene sine. Idar lener seg på en stol, mens han ser dem dypt inn i øynene på dramatisk vis.

IDAR (CONT'D)

Odin auga brann  
frå kvelvinga,  
molla sprang laus  
til hol i strand.  
Auga med drotten  
Kifr under stein.  
Til Valhall  
med Odin auga.

Bosse og Geir ser på hverandre nok en gang.

GEIR

Ok?

Idar stresser og leter frem en dokumentmappe og slenger en rekke tegninger på bordet, mens han HOSTER. Han puster tyngre. Denne entusiasmen tærer tydeligvis på kreftene.

En tegning viser en ildkule som stryker ned fra himmelen over et fjordlandskap.

Den neste viser et krater med en mystisk stein ved stranden.

Den tredje viser en konge som gravlegges med steinen.

Idar gnir seg entusiastisk i hendene mens de to guttene studerer tegningene.

BOSSE

Og dette skjedde her?

Idar får plutselig et hosteanfall. Han HARKER og HOSTER. Tar seg til pannen.

IDAR

Det er mulig...

Han hoster igjen. Spyttter slim oppi et glass.

IDAR (CONT'D)

Dere må gå.

Bosse og Geir reiser seg, vet ikke hva de skal gjøre.

Idar puster tungt.

De går bort til døren. Bosse kaster et blikk tilbake på Idar, han vil spørre om det med bilen, men Idar sitter bare og puster tungt.

BOSSE

Går det bra?

IDAR  
 \*host\* Ja. \*host\*

EXT. LANDEVEI - KVELD

De sykler bortover veien med stjernehimmelen over seg.

GEIR  
 Han er jo litt sprø.

Bosse svarer ikke.

GEIR (CONT'D)  
 Tror du på det?

BOSSE  
 Hvorfor ikke? Har jo allerede  
 skjedd noe sykt her.

EXT./INT. CIA HOVEDKVARTER, USA - KVELD

En stor hvit bygning.

SUPER: CIAs hovedkvarter, Near Maryland, USA

AGENT JACKSON sitter med beina på et skrivebord og leser en rapport. På veggen henger flere amatør fotografier av UFO-er.

Telefonen ringer.

AGENT JACKSON  
 Jackson.  
 (beat)  
 Norway? I thought that was outside  
 my jurisdiction.

INT. BOSSES ROM - MORGEN

Bosse ligger som et slakt oppå dynen.

SMELL! Nok en gang våkner han av et smell fra garasjen.

Setter seg opp.

Men så hører han en ny lyd -

BROOOM!! BROOOM!! Motoren maler som en løve.

Han løper ut -

EXT. GARASJE - MORGEN

- til garasjen.



Presten sitter bak rattet.

PRESTEN

Johoo!

STEMME (O.C.)

Funker bra nå.

Bosse snur seg, der sitter Idar.

PRESTEN

Bosse, vi trenger lakk. Kan ikke du  
som er så lett på foten sykle ned  
og kjøpe?

Bosse kaster et blikk mot Idar.

PRESTEN (CONT'D)

Vi må ha lakk!

Han rekker Bosse fem hundrelapper.

PRESTEN (CONT'D)

Seks bokser hvitt, to bokser gull.

IDAR

Jeg kan kjøre ham ned, jeg.

PRESTEN

Det trenger du ikke. Han klarer  
det.

IDAR

Joda, jeg tar ham med.

Idar smiler lurt til Bosse.

INT. IDARS BIL - DAG

Idar gir Bosse et kart.

Kartet har tre avmerkede punkter, hvorav to er krysset ut.

Han HOSTER.

BOSSE

Geir bor rett her oppe.

EXT. GEIRS HUS - DAG

Pickupen stanser utenfor huset og Geir hopper inn.

EXT. LYSKRYSS - DAG

Pickupen stanser for rødt lys.

INT. IDARS BIL - DAG

Idar ser i speilet. En sort BMW med skinnende lakk kommer kjørende bak dem. Bosse og Geir legger ikke merke til den.

BOSSE

Kan jeg bare kjøpe den lakken med  
en gang, så er det gjort?

INT. LANDHANDEL - DAG

Bosse studerer de ulike typene lakk. Plukker ned seks hvite og to gull.

KLING! Inn kommer Sunniva.

Bosse snur seg og får øye på henne.

KLING! Han mister en boks i gulvet. Det går hull på den og den hveser rett inn i foten til Sunniva og farger skoen hennes med gulllakk.

Butikkmannen himler med øynene.

SUNNIVA

Oi.

Bosse vet ikke hvor han skal gjøre av seg.

SUNNIVA (CONT'D)

Ble jo kult.

BOSSE

Hehe.

Bosse bøyer seg ned og plukker opp boksen, men mister brillene i prosessen.

Sunniva ser på ham. Smiler.

SUNNIVA

Skal du lakkere sykkelen din?

Bosse vet virkelig ikke hva han skal svare.

BOSSE

Nei. En bil... Eh...

Stillhet. De ser på hverandre.

Butikkmannen himler med øynene nok en gang.

BUTIKKMANNEN

Skal du ha de boksene? Pluss den du  
griste med?

BOSSE

Å.. Ja.

Han legger boksene på disken på en klumsete måte.

SUNNIVA

Skal du på festen i kveld, da?

BOSSE

Den i kveld...? Den festen... Eh...

Ja. Klart, det.

BUTIKKMANNEN

300 kroner.

Bosse legger tre hundrelapper på disken og plukker med seg boksene.

SUNNIVA

Snakkes kanskje der, da.

Bosse bare smiler og går ut døren uten brillene sine.

EXT. LANDHANDEL - DAG

Bosse legger posen med lakk inn i bilen.

GEIR

Hva er det du driver med?

BOSSE

Hæ?

GEIR

Brillene dine?

BOSSE

Oi.

Da kommer Sunniva ut døren med brillene i hånda.

BOSSE (CONT'D)

Eh...

Hun rekker dem til ham, han tar dem på seg -

- og ser nå klart at hun smiler til ham.

Bosse snur seg og ser på Idar og Geir.

Den sorte BMW-en stanser like ved butikken. Agent Jackson kommer ut, han har oransje pilotbriller og et pistolhylster skimtes på innsiden av frakken.

Han kaster et blikk på Bosse.

MANN  
Is this the only store in town?

Bosse nikker.

Idar følger mannen med blikket, idet han går inn i butikken.

IDAR  
(til Bosse)  
Kom an!

EXT. LANDEVEI - DAG

Pickupen kjører bortover en grusvei med en stor støvsky på slep.

EXT. UTMARK - SKUMRING

Idar setter seg på en stein og puster tungt, mens Bosse og Geir kommer bærende på metalledektoren. Rundt dem vokser høyt gress, blandet med lyng, eik og seljetrær.

Fingeren til Idar glir over kartet, de er nå ved det siste punktet.

IDAR  
Det er altså i følge mine kilder  
tre mulige gravhauger i dette  
området.

Puster tungt.

IDAR (CONT'D)  
Jeg har allerede sjekket to.

Han ser inn i en kikkert.

IDAR (CONT'D)  
Der...

Han peker på et høydedrag like ved.

IDAR (CONT'D)  
...er den tredje.

HOSTER.

EXT. HØYDEDRAG - SKUMRING

Geir har metalledektoren festet med en reim over skulderen og lar den gli noen centimeter over bakken. Den gi fra seg en JEVN DUR. Bosse står og speider rundt seg med en spade i hånda.

GEIR  
Hva er det egentlig vi driver med?

BOSSE  
Vi hjelper en gammel mann.

GEIR  
Som tror på gamle eventyr. Det er  
jo der oppe -

Geir ser opp på himmelen.

GEIR (CONT'D)  
- det skjer.

BOSSE  
Hva skal vi ellers gjøre?

Geir svarer ikke.

PIP! PIP! Detektoren piper.

BOSSE (CONT'D)  
Hva?

GEIR  
Her!

Bosse kjører spaden ned i jorda.

Geir vinker bort Idar.

HØYDEDRAG - SENERE

Bosse og Geir løfter store steiner opp fra noe som ser ut til  
å være en gammel gravhaug.

Idar puster tyngre enn før. Øynene hans nesten lyser av  
forventning. Han gnir seg i hendene, mens han ser rundt seg.

Geir reagerer på oppførselen hans og sender et blikk til  
Bosse.

Så løfter de en ny stein. Og der -

- ligger det noe som glinser.

IDAR  
Der!

BOSSE  
Oi.

IDAR  
Gi den til meg!

Geir tar tak og løfter den opp. Det ser ut som en -

IDAR (CONT'D)  
Hjelm...

Han liker ikke det han ser.

IDAR (CONT'D)  
Er det mer der nede?

Bosse graver med hendene.

BOSSE  
Ser ikke sånn ut.

Geir holder metalldetektoren over. Ingen utslag.

Idar setter seg ned i gresset, utslitt. Han slenger hjelmen i bakken.

Får et voldsomt hosteanfall.

IDAR  
Jeg må tilbake. Fort.

BOSSE  
Men...

IDAR  
Fort!

Han reiser seg og halter avgårde.

Geir ser på Bosse og gjør sirkelbevegelser rundt hodet, KOKO!

INT. IDARS BIL - SKUMRING

Idar kjører fort. Bosse og Geir sitter sammen i framsetet.

Ingen prater. Idar er tydelig dårlig. Han puster særdeles tungt. Bosse ser bekymret på Geir.

Idar gir mer gass.

IDAR  
Jeg slipper dere av... i krysset.

EXT. VEIKRYSS - SKUMRING

Idars bil bråbremer midt i krysset.

Bosse og Geir hopper ut.

Så gir Idar gir bønn gass videre.

GEIR  
Han der er, ja, sjuk.

De begynner å rusle hjemover.

En gammel Volvo kommer kjørende mot dem. Den er full av jenter i godt humør. MUSIKK dunker fra anlegget.

Bilen stanser like ved dem. En jente løper ut i grøfta og kaster opp. De andre hoier og ler.

STEMME (O.C.)

Hei!

Bosse får øye på Sunniva.

SUNNIVA

Festen er DEN vei, altså!

Bosse blir igjen svar skyldig overfor Sunniva.

Geir bare smiler det vekk.

JENTE

Kom an, Sunniva.

SUNNIVA

Snakkes der!

Hun setter seg inn og bilen kjører avgårde.

GEIR

Hva er det med deg og hun der?

BOSSE

Hva?

GEIR

Nei nei...

BOSSE

Skal vi stikke på festen?

GEIR

Hæ? Haha.

BOSSE

Bare for å se hvordan en fest er, liksom.

GEIR

Puff...

De rusler videre.

INT. LENSMANNSKONTOR – DAG

LENSMANNEN sitter bak skrivebordet sitt og leser en erklæring, mens Agent Jackson rusler fram og tilbake på gulvet.

AGENT JACKSON

So that order from the Norwegian Justice Department gives me temporary jurisdiction in this county.

LENSMANNEN

Ok?

AGENT JACKSON

And you have no problem with that?

LENSMANNEN

No... There was a boat stolen from the harbour yesterday, can you help me with that?

AGENT JACKSON

I'm not here to find boats, sheriff. I'm here to investigate.

(beat)

We have reason to believe there is someone hiding in this town.

LENSMANNEN

Yes?

AGENT JACKSON

Is it true that UFO-sightings were reported in this area in 1977?

LENSMANNEN

In 1977? That's the year my neighbour's horse ran away.

Agenten avbryter.

AGENT JACKSON

And recently we picked up strange signals coming from this area.

LENSMANNEN

Ok?

AGENT JACKSON

There is something here, sheriff. And the US government wants it.

EXT. GEIRS HUS - SKUMRING

Bosse og Geir stanser på veien utenfor huset.

GEIR

Se film?

BOSSE

Tror jeg må hjem. Bilen og sånn...



GEIR  
Snakkes i morgen da. Blir det vel  
testkjøring av bilen?

BOSSE  
Håper jo det. Hade!

Geir rusler inn mot huset, mens Bosse snur seg og kaster et blikk i retning utkikkspunktet i det fjerne, hvor han skimter billys.

EXT. LANDEVEI - KVELD

Bosse sykler oppover en vei. Han er alene.

Har tatt på seg en dressjakke. Svetten renner. Lenger der oppe skimter han lys og MUSIKK høres såvidt.

EXT. UTKIKKSPUNKT - KVELD

På utkikkspunktet over bygda er en stor gjeng ungdommer samlet. Nedenfor ligger bygdas lys som et teppe ved fjorden.

Flere biler står parkert og spiller MUSIKK over anleggene sine.

Et stykke unna festen stanser Bosse på sykkelen sin. Hånden strammer seg om sykkelhåndtaket. Svettedråper treffes asfalten.

Han ser seg om. Nøler. Hva er det egentlig han driver med? Vurderer å snu.

STEMME (O.C.)  
Bosse?

Roy kommer mot ham, han sjangler og går med en ølflaske i hver hånd.

ROY  
Hva i helvete? Spionerer du for  
presten?

Bosse svarer ikke, begynner å snu sykkelen.

ROY (CONT'D)  
Kom på fest, da!

Roy rekker ham en ølflaske. Bosse nøler. Så får han øye på Sunniva, som står lent inntil en bil. Hun er vakker, kledd i en rosa kjole og med flettet hår.

Bosse tar forsiktig imot ølen.

ROY (CONT'D)  
Haha! Kom igjen da!

Roy styrter resten av sin øl.

ROY (CONT'D)

Kom an!

Bosse smaker forsiktig på ølen.

ROY (CONT'D)

Bånnski!

BOSSE

Hæ?

ROY

Drikk alt!

Bosse gjør som han får beskjed om.

EXT. UTKIKKSPUNKT - SENERE

Bosse er blitt full. Murdoc og Roy sitter rundt ham og ler.

Med tåkete syn ser Bosse på Sunniva. Han stirrer.

Reiser seg.

MURDOC

Wow! Pass på nå!

Med ustø steg går han mellom festende ungdommer, rett mot Sunniva, som står og snakker med TO JENTER.

BOSSE

Hei.

Sunniva må tenke seg om i noen sekunder, før hun husker hvem Bosse er.

SUNNIVA

Hei.

Hun viser frem den gullfargede skoen sin.

SUNNIVA (CONT'D)

Her har vi den skyldige.

De to andre jentene ler og ser skeptisk på Bosse, som om de lurar på hvorfor han er på festen.

PÅ AVSTAND

Roy og Murdoc følger med.

ROY

Hva faen er det han driver med?

VED BILEN

Bosse er såpass beruset at han ikke klarer å stå i ro.

JENTE  
Han er dritas, da.

BOSSE  
Sunniva...

Han mister balansen og faller over Sunniva.

SUNNIVA  
Ææ!

PÅ AVSTAND

Murdoc og Roy ler.

VED BILEN

Sunniva dytter Bosse vekk.

STEMME (O.C.)  
Hei!!

Morten kommer til og tar tak i Bosses dressjakke, så den revner.

MORTEN  
Hva i FAEN?

Han rister Bosse hardt.

SUNNIVA  
Han er dritas, ja.

Morten tar ølen til den ene jenta og trykker den ned på munnen til Bosse. Holder for nesen hans samtidig.

Blubb, blubb! Bosse hoster, mens han svelger unna ølet.

MORTEN  
Nå er du på fest.

KLASK! Bosse klasker til Morten i fjeset, så han får et kutt på kinnet.

Morten tar to skritt bakover, stanser og ser Bosse inn i øynene. Slipper ølflasken ned på bakken.

MORTEN (CONT'D)  
Let's dance.

EXT. SKOG - KVELD

Bosse løper gjennom kratt og over lyng og trestammer.

MORTEN (O.C.)  
Ta den jævelen!

Bosse sjangler, dunker borti trær, men kommer seg innover i skogen.

Morten setter seg fast i et kratt.

INT. GEIRS ROM - KVELD

Videospilleren ruller og går. En film på TV. Geir har sovnet fra den, ligger halvveis under dyna med klærne på.

TELEFONEN RINGER i et annet rom.

STEMME (O.C.)  
Geir!

Det banker på døren.

GEIRS MOR kommer inn. Geir våkner med et rykk.

GEIR  
Hæ?

GEIRS MOR  
Bosse er ikke her?

GEIR  
Hæ??

GEIRS MOR  
Det er faren hans. Han trodde han var her.

GEIR  
Nei, han gikk hjem, men...

GEIRS MOR  
Geir! Han har ikke kommet hjem.

Geir kaster et blikk ut av vinduet.

GEIR  
Festen...

EXT. SKOG - NATT

Bosse har ristet av seg forfølgerne. Han hiver etter pusten, mens han sjangler av gårde gjennom skogen.

Plutselig ser han noe som GNISTRER lenger inne i skogen.

Går nærmere.

Ser en skikkelse.

Det ligner på -

- Idar.

Han sitter og sveiser på noe midt inne i skogen.

BOSSE

Hallo?

Sveisingen opphører. Bosse lener seg inntil et tre.

BOSSE (CONT'D)

Hallooo? Idar?

IDAR

Bosse?

BOSSE

Hey!

Bosse går mot ham, men snubler og faller så lang han er.

IDAR

Herregud... Jeg ska kjøre deg hjem.

INT. MOTELLROM - NATT

RING!

Agent Jackson dukker opp fra under dyna, tar telefonen.

AGENT JACKSON

Jackson.

(beat)

And what are the co-ordinates?

Han finner frem en post-it-lapp og noterer.

AGENT JACKSON (CONT'D)

Thanks.

Han finner frem et kart og studerer det.

INT. BOSSES ROM - MORGEN

Solen står inn gjennom vinduet og treffer romskipmodellen som henger fra taket.

På nattbordet står et stort glass vann ved siden av Bosses briller. Et håndkle henger på en stol.

Bosse ligger under dynen med øynene på vidt gap.

BANK BANK! Døren går opp og presten kommer inn.

PRESTEN

(stivt)

God morgen.

Bosse ser på ham.

BOSSE

Pappa... Jeg...

PRESTEN

Hysj.

Han nikker ned mot stolen. Der ligger en oppslått Bibel.

Presten kremter.

Bosse setter seg motvillig opp på sengekanten og tar Bibelen.

BOSSE

Hvem av dere vil gi sønnen sin en stein når han ber om brød, eller gi ham en orm når han ber om en fisk?

Presten blir med på siste vers.

BOSSE OG PRESTEN

Alt dere vil at andre skal gjøre mot dere, det skal også dere gjøre mot dem.

Presten setter seg på sengekanten.

PRESTEN

Var det godt med øl? Sprit? Tok du deg ei vin?

Bosse har lyst til å svare, men tør ikke.

PRESTEN (CONT'D)

Men jeg tilgir deg... Så klart.

Så reiser han seg og plukker med seg romskipfigurene som henger i taket.

Bosse ser overrasket på ham, men våger ikke si noe når han møter farens blikk.

PRESTEN (CONT'D)

Du vet den presentasjonen av kirkeboka? Den kan du starte på nå.

INT. STUE - MORGEN

Presten legger boka på bordet foran Bosse, fulgt av en linjert skrivebok og en blyant.

PRESTEN  
Skal vi si tre sider?

Bosse sukker.

Presten tar på seg en arbeidsjakke, så han står i dongeri, arbeidsjakke og prestekrage.

PRESTEN (CONT'D)  
Lykke til.

Presten går ut. Bosse går umiddelbart bort til telefonen og slår et nummer.

GEIRS MOR (O.C.)  
Hallo?

BOSSE  
Hei, er Geir hjemme...?

PRESTEN (O.C.)  
Bosse!

Bosse stikker til og legger på røret.

Presten plukker opp en eske med sandpapir, før han går bort og plugges ut telefonen og tar den med seg.

PRESTEN (CONT'D)  
Jeg har sagt fra til Geir at du er opptatt fremover.

Bosse setter seg, legger haka bordet og åpner kirkeboka uten entusiasme.

BOSSE (V.O.)  
Grinde kyrkje...

Han noterer ned.

BOSSE (V.O.)  
Skal ein tru sagnet, vart kyrkja grunnlagd på gravhaugen til den...

Bosse gjør store øyne.

BOSSE (V.O.)  
...myteomspunne kongen Kifr...

Bosse tror ikke sine egne øyne.

BOSSE  
Idar...

Han reiser seg. Tar på seg skoene. Tar nøkkelen til kirken fra knaggen.

EXT. GARASJE - DAG

Presten sitter på en krakk foran bilen med et sandpapir i hånda, han pusser hardt.

Plutselig suser Bosse forbi på sykkel.

PRESTEN  
Hva? Bosse! BOSSE!!

EXT. LANDEVEI - MORGEN

Bosse sykler fort.

INT. GEIRS ROM - MORGEN

Geir sitter og ser på film.

Dunk dunk. Det dunker på vinduet hans. Han ser Bosse trykke fjeset sitt mot ruten.

EXT. VEISLETTE - MORGEN

Bosse og Geir sykler av gårde.

GEIR  
Sikker på at du ikke er full ennå?

EXT. LENSMANNSKONTOR - MORGEN

Agent Jackson kommer inn på lensmannskontoret. Han har svettedråper i pannen.

Lensmannen sitter og spiser komler til frokost.

AGENT JACKSON  
Can I borrow your phone?

Lensmannen nikker. Agenten slår et nummer og venter på svar.

AGENT JACKSON (CONT'D)  
(til lensmannen)  
I'm gonna need all your men.

LENSMANNEN  
All three of them?

AGENT JACKSON  
(i telefonen)  
Jackson here. Better bring in the chopper.

Han legger på. Ser på frokosten til lensmannen.



AGENT JACKSON (CONT'D)  
What's that?

LENSMANNEN  
Komler.

AGENT JACKSON  
Comleys?

EXT. KIRKE - DAG

Bosse låser opp kirkedøren, mens Geir holder utkikk.

INT. KIRKEKJELLER - DAG

Med lommelykter lyser de seg vei innover i rommene. Geir tar med seg en spade og et spett som står der inne.

De ender inne i et kott.

GEIR  
Ingen grav her...

Det er trangt der inne. Bosse mister lommelykten ned på gulvet.

DUNK! Det høres ut som den treffer tre.

De ser ned. Der det kun et teppe.

River det opp.

En luke.

Åpner den.

En råttten trestige.

BOSSE  
Wow...

De lyser ned i hullet. Hører det DRYPPER vann der nede.

BOSSE (CONT'D)  
Du først.

INT. KATAKOMBE

Geir strever seg ned stigen. Det KNIRKER.

SPLASJ! Han trækker ned i vann.

GEIR  
Æsj!

Bosse lyser ned på ham og ser at han står med vann til like under knærne.

GEIR (CONT'D)

Helvete.

BOSSE

Hysj! Du er i en kirke.

GEIR

Jeg er UNDER en kirke. Det er vel rett plass å si noe sånt.

Bosse begynner å klatre ned stigen.

KNEKK! Han mister fotfestet og faller ned i vannet så lang han er.

BOSSE

Helvete!

GEIR

Hvordan finner vi noe som helst her nede?

De lyser rundt seg. Mørke steinvegger overalt.

Vasser innover.

Passasjen blir trangere og trangere.

Til slutt kommer de ikke videre.

GEIR (CONT'D)

Jeg tror jeg vil opp igjen snart, Bosse.

BOSSE

Se her!

Han lyser på et kors som er risset inn i veggen. Dunker på veggen.

BOSSE (CONT'D)

Den er hul.

Geir pirker borti med spettet.

BOSSE (CONT'D)

Ta i, da!

De begynner å slå til veggen. Litt etter litt smuldrer den opp. Snart har de et hull på størrelse med et husvindu.

Bosse stikker hånden inn. Trekker den tilbake, nå er det fylt med jord.

BOSSE (CONT'D)  
Blindvei.

GEIR  
Flytt deg!

Geir går fram og kjører den inn i jorda.

KLING! Spaden treffer en hard overflate.

BOSSE  
Steiner!

INT. KATAKOMBE - SENERE

Geir slipper en stein stor som et ransel ned i vannet med et SPLASJ. Flere andre steiner stikker opp over vannflaten.

BOSSE  
Ok. Jeg prøver å gå inn.

Han kravler inn i hulrommet.

Geir blir stående å vente.

GEIR  
Ser du noe?

Bosse svarer ikke.

KNIRK! Geir hører noe fra lenger borte i gangen.

GEIR (CONT'D)  
Hallo?

Bak ham kommer en hvit skjeletthånd sakte ut av hullet. Den legger seg på skulderen til Geir.

GEIR (CONT'D)  
~~ÆÆÆ!~~

Bosses LATTER høres innefra hullet.

GEIR (CONT'D)  
Fy f...

Han kommer krypende ut av hullet.

GEIR (CONT'D)  
Du fant en grav?

BOSSE  
Jeg fant mer...

Ut fra hullet løfter Bosse en grønn KULE, på størrelse med en håndball. Overflaten er helt glatt, foruten en fordypning på noen millimeter som strekker seg rundt kulens omkrets.

BOSSE (CONT'D)  
Idar hadde rett...

GEIR  
Wow...

Geir løfter den.

GEIR (CONT'D)  
Veier jo ingenting.

Geir stryker fingeren over fordypningen.

GEIR (CONT'D)  
Kan vi stikke nå?

BOSSE  
Ja, til Idar med denne!

EXT. LANDEVEI - DAG

De sykler av gårde. Bosse med sekk på ryggen.

En politibil kommer kjørende. Den blinker med lysene og stanser. Politimannen ruller ned vinduet.

POLITIMANN  
Hei, gutter. Har dere sett en gul pickup i dag?

Bosse og Geir ser på hverandre.

BOSSE  
Nei...?

POLITIMANN  
Den er grei.

Han kjører videre.

De ser på hverandre igjen, før de trør syklene i gang igjen.

EXT. IDARS HUS - MORGEN

Bilen står ikke parkert utenfor huset.

Bosse og Geir skrenser med syklene på gårdsplassen.

GEIR  
Bilen er ikke her, nei.

Bosse ser seg om. Legger merke til at døren står på gløtt.

BOSSE  
Kom.

INT. IDARS STUE - MORGEN

Knuste tallerker, opprevne bøker, ødelagte møbler. Idars JAKKE ligger på gulvet.

Stedet er endevendt.

GEIR

Wow...

BOSSE

Noen har vært her.

Han går bort til hjørnet av stua. Radiomottakeren ligger i tusen knas. På gulvet under skrivebordet ligger noe som minner om en gammeldags sikring, men den gir fra seg en DIRRENDE LYD.

BOSSE (CONT'D)

Se.

Han plukker den opp. Den er spiss i kantene.

GEIR

Hva er det?

En væske drypper ut av bunnen på gjenstanden.

GEIR (CONT'D)

Pass deg!

Dråpene treffer gulvet og lyser.

GEIR (CONT'D)

Kanskje du kan drikke det?

Bosse ler ikke av vitsen om drikking. Rister på gjenstanden. Ikke flere dråper. Han pakker den inn i et tørkle og legger det i lommen.

BOSSE

Vi stikker.

EXT. BYGDESENTRUM - DAG

Tribunene og målområdet er ferdig montert. De siste forberedelser gjøres. Hektisk aktivitet.

Bosse og Geir kommer syklende.

De ser ordføreren stå og diskutere med Agent Jackson.

Passerer like bak dem.

ORDFØREREN

Well I don't give a shit. This race is tomorrow at six o'clock.

(MORE)

ORDFØREREN (CONT'D)

People are coming from all over the place. Even from Sveio!

AGENT JACKSON

I am working on behalf of the US government...

ORDFØREREN

I don't give a shit. The race will go ahead!

Agenten får øye på Bosse og Geir. De ser vekk.

ORDFØREREN (CONT'D)

Look at me when I'm talking to you!

Bosse og Geir forsvinner i folkemengden.

EXT. NÆRT PRESTENS HUS - DAG

Bosse og Geir kommer syklende, når de ser den sorte BMW-en komme rullende nedover veien. De svinger inn bak noen busker. Bilen passerer.

BOSSE

Vi bør ikke ta denne med hjem.

EXT. TREHYTTE - DAG

Sekken legges på taket av trehytten. De binder den fast med tau.

EXT. VEI - DAG

Bosse og Geir sykler nedover veien.

De merker ikke at en bil kommer trillende bak dem. Dekkene slikker asfalten.

BROOM! Motoren starter. De støkker til og holder på å miste balansen.

Bak dem sitter presten i Pontiacen. Han ser olmt på Bosse. Bilen er ferdig pusset, men ikke lakkert.

Sveiver ned vinduet.

PRESTEN

Kom deg inn.

BOSSE

Men...

PRESTEN

Kom. Deg. Inn.

GEIR  
(til Bosse)  
Jeg stikker...

INT. PONTIAC - DAG

Bosse setter seg inn. Presten sitter i t-skjorte, med prestekragen på. Han er sotete i fjeset.

PRESTEN  
Jeg vet du er en ungdom. Jeg vet alt det. Men dette kan jeg ikke la passere ustraffet.

BOSSE  
Jeg...

PRESTEN  
Du stikker av, adlyder meg ikke. Det er en hån!  
(beat)  
I ti år har jeg holdt på nå. Alene.

Bosse ser etter Geir, som forsvinner rundt svingen. Så ser han på presten som sitter der, fortvilet.

PRESTEN (CONT'D)  
Det er liksom bare oss to, sant?

BOSSE  
Unnskyld.

Presten smiler til ham.

Girer.

PRESTEN  
Nå skal vi finne ut hva denne kjerra går.

Gir gass.

EXT. SLETTE - DAG

Det er den samme sletten hvor Bosse og Geir ble forbikjørt av Mortens bil noen dager før. Langt der borte kommer Pontiacen.

INT. PONTIAC - DAG

Presten gir full gass. Bosse holder seg fast.

Speedometeret teller oppover. 60, 70, 80.

PRESTEN  
Åttifem... Nitti...

Bosse ser trærne suse forbi utenfor.

PRESTEN (CONT'D)  
Nitti... Nitti... Nitti...

MOTORLYDEN er jevn. Bilen har ikke mer å gi.

Presten slipper gassen.

PRESTEN (CONT'D)  
Nitti?!

BOSSE  
Hva trodde du da?

PRESTEN  
I hvert fall over 100, da...

BOSSE  
Har du trodd at du kommer til å vinne løpet?

PRESTEN  
Nei... Men jeg kan jo ikke komme på sisteplass. Det vil jo ha helt motsatt effekt. Kirkens bil på sisteplass.

BOSSE  
Ja... Dette er litt av en plan.

PRESTEN  
Men det handler like mye om bilbehandling, har jeg lest.

Han svinger bilen inn på en grusvei og gir gass.

EXT. GRUSVEI - DAG

Veien slanger seg innover skogen. Pontiacen kommer skrensende gjennom svingen.

INT. PONTIAC - DAG

Presten biter tennene sammen, mens han bremses, girer og gasser om hverandre.

Bosse holder seg fast.

EXT. GRUSVEI - DAG

Bilen suser av gårde over en hump, så en hjulkapsel faller av.



INT. PONTIAC - DAG

Bosse ser ut gjennom vinduet. Plutselig får han øye på noe.

BOSSE

Stopp!!

Presten hogger til bremsen.

EXT. GRUSVEI - DAG

Pontiacen bråbremser i en sky av støv. Bosse åpner døren og går ut, midt i støvskyen.

Han blir stående å se på noe.

Støvet legger seg -

- og lenger inne i skogen kommer noe til syne, delvis gjemt bak noen små trær.

Idars gule pickup.

PRESTEN

Hva i huleste?

Bosse løper bort til bilen.

INT. IDARS BIL - DAG

Bosse åpner døren og sjokkeres av synet som møter ham.

Idar ligger over setene, huden hans er enda mer rynkete. Nesten gulaktig nå. Han puster svakt.

BOSSE

Idar! Pappa!

Idar reagerer ikke.

Presten kommer til.

PRESTEN

I himmelens navn... Han må til lege!

BOSSE

Idar!

Idar åpner øynene sakte.

BOSSE (CONT'D)

Vi skal få deg til lege.

IDAR

Nn...nei.

PRESTEN

Hæ?

IDAR

De er...overalt.

BOSSE

Vi har funnet kulen! Odins øye!

IDAR

Hva?

Han sperrer opp øynene, anstrenger seg.

BOSSE

Vi fant en annen grav. Under kirken!

PRESTEN

Hva?!

BOSSE

Jeg har jo prøvd å si det til deg.  
Det skjer ting her!

IDAR

Bosse... Kulen...

Han er for svekket til å si mer.

BOSSE

Vi tar deg med oss.

PRESTEN

Hva er det som SKJER?

INT. PONTIAC - DAG

Idar ligger i baksetet. Han puster tungt. Bosse titter bekymret ned på ham.

PRESTEN

Han må til en lege!

BOSSE

Nei!

PRESTEN

Slutt å tull!

BOSSE

De er ute etter ham!

PRESTEN

Hvem??

BOSSE

De!

PRESTEN

For noe vås.

BOSSE

Pappa...

Presten ser på ham. Bosse ser ham inn i øynene.

BOSSE (CONT'D)

Stol på meg, OK?

Presten tenker seg om. Sukker.

PRESTEN

Ok, Bosse. Jeg skal stole på deg.

INT. BOSSES ROM - SKUMRING

Idar ligger under dynen i senga til Bosse. Puster enda tyngre enn før.

Presten kommer med et glass vann og to tabletter.

BOSSE

Hva er det?

PRESTEN

Paracet...

Bosse himler med øynene.

DING DONG! DING DONG! Det ringer på.

BOSSE

Hysj!

Bosse lister seg ut i stuen.

DING DONG!

Skimter en skikkelse gjennom det ruglete glasset i ytterdøra.

Lister seg tilbake på rommet og holder pekefingeren foran munnen.

Det blir stille.

BANK BANK! Plutselig banker det på vinduet. Presten og Bosse rykker til.

GEIR

Hallo? Bosse?

Så puster de lettet ut.

INT. BOSSES ROM - NOEN ØYEBLIKK SENERE

Geir kommer inn på rommet.

GEIR  
De ringte på og spurte mamma og  
allslags spørsmål...

Han støkker til når han får se Idar ligge i sengen.

GEIR (CONT'D)  
Hæ? Idar?!

BOSSE  
Hysj!

GEIR  
Er han død?

BOSSE  
Nei, han har fått paracet... Vi  
fant ham i skogen...

Geir ser på han dem nervøse øyne.

INT. STUE - LIKE ETTERPÅ

Bosse, Geir og Presten står rundt stuebordet.

PRESTEN  
(hvisker)  
Dette eventyret har gått langt nok.  
Vi må kontakte politiet!

BOSSE  
(hvisker)  
Nei. Jeg stoler på ham.

GEIR  
(hvisker)  
Vi burde kanskje gå til politiet,  
ja.

BOSSE  
(hvisker)  
Hva tror dere de gjør med dette?  
Med alle disse agentene overalt?  
Hva tror dere de vil med kulen?  
Lage tivoli?

GEIR  
(hvisker)  
Hva skal Idar med den da?!

Plutselig lyder en STEMME bak dem.

IDAR (O.C.)  
Jeg skal hjem...

De støkker til og snur seg.

Og får sitt livs sjokk.

Der står et HVITT SKJELETTLIGNENDE VESEN og ser på dem, mens det støtter seg til dørkarmen. Det er Idar.

GEIR  
ÆÆÆ!

Bosse måper.

Presten tar tre steg bakover. Kaster et blikk på et maleri av Jesus, før han ser opp - som opp mot himmelen.

PRESTEN  
(ut i luften)  
Gud skapte de store lysene og  
stjernene.

Han korser seg.

Vesenet/Idar faller ned på kne.

BOSSE  
Idar...?

Idar ser bedende på Bosse med avlange øyne, mens han synker sammen.

IDAR  
Bosse...

Bosse nærmer seg forsiktig, mens hjertet hans går i 190.

Idar ligger nå på gulvet. Puster tungt.

Bosse lener seg ned mot ham.

IDAR (CONT'D)  
Kulen gjør at jeg kan... reise...  
hjem.

Det går et lys opp for Bosse.

BOSSE  
(til seg selv)  
Det er hyperdriven din...

PRESTEN  
Hva?

GEIR  
Uten den kan han ikke forlate  
jorda...

PRESTEN

Forlate jorda? I hva? Hvordan kom  
an hit da?

BOSSE

Det var skipet ditt vi så den  
kvelden, over fjorden!

Idar puster enda tyngre nå.

IDAR

Bosse...

Han strekker ut hånda. Bosse kommer nærmere. Tar Bosse på  
pannen. Fingertuppen hans begynner å gløde RØDT.

FLASHBACK

En satelitt eksploderer idet den blir truffet av en romskip  
som kolliderer i den.

Romskipet krasjer i bakken.

Idar som alien stiger ut.

NATT. På avstand ser Idar som alien en bobil stå parkert ved  
et vann.

Idar som alien er inne i bobilen og legger fingeren på  
TYSKERENS panne.

Idar, nå i menneskeform, kommer ut av bobilen.

Idar i menneskeform prøver å reparere romskipet uten hell.

Idar i menneskeform kommer over en bok om "UFO-fenomenet".

FLASHBACK SLUTT

Bosse faller bakover i sjokk.

PRESTEN

Bosse!

Presten støtter opp Bosse.

Bosse setter seg opp. Ser Idar inn i de utenomjordiske øynene  
hans.

BOSSE

Vi skal få deg hjem.

GEIR

Kulen! Vi må hente kulen!

EXT. SKOG - SKUMRING

To politibiler står parkert på en grusvei. En sort BMW kommer kjørende og skrenser opp. Døren åpnes og to illrøde skinnsko trør ned på grusen og går inn i skogen -

- og bort til Idars pickup.

Det er Agent Jackson.

STEMME (O.C.)  
He can't have gotten far.

AGENT JACKSON  
Set up road blocks. Go from door to door.

STEMME (O.C.)  
And the rally tomorrow?

AGENT JACKSON  
Arh... Only cars headed FOR the rally may use the roads.

Han ser opp på himmelen.

AGENT JACKSON (CONT'D)  
Where's that god damn chopper?

EXT. TREHYTTE - SKUMRING

Bosse åpner sekken og løfter opp kulen. Ser opp på Geir.

BOSSE  
OK. Vi henter Idar og pappa.

EXT. VEI - SKUMRING

Bosse og Geir kommer ut av skogen. En politibil passerer, og de må søke dekning.

INT. BOSSES ROM - SKUMRING

Idar ligger under dynen igjen.

INT. STUE - CONTINUOUS

Gjennom vinduet ser presten en politibil stanse utenfor.

Presten skynder seg inn på Bosses rom.

EXT. PRESTENS HUS - SKUMRING

To POLITIMENN går opp til døren og banker på.

Presten åpner.

PRESTEN

Ja?

POLITIMANN

Dør til dør-aksjon. Vi må sjekke  
huset ditt.

PRESTEN

Ok? På grunn av hva?

Den andre mannen går inn uten å svare.

POLITIMANN

Det er visstnok en terrorist løs.

INT. STUE - CONTINUOUS

Politimannen kikker i skap og under sofaen.

INT. BAD - CONTINUOUS

Politimannen kikker bak dusjforhenget.

INT. BOSSES ROM - CONTINUOUS

Mannen kommer inn på rommet. Dynen ligger i en haug. Går rett  
til skapet. Ingenting.

Sjekker under senga. Ingenting.

Sjekker under skrivebordet. Ingenting. Titter rundt seg.

Ser på den sammenkrøllede dynen. Tenker seg om -

- og drar den av. Ingenting.

POLITIMANN

Hm...

Kaster et blikk på Star Wars-dukkene som står stilt opp i  
hjørnet. Blant dem er IDARS FJES, som romvesen. Han sitter  
musestille.

Mannen stusser et sekund -

- før han går ut.



EXT. PRESTENS HUS - LIKE ETTERPÅ

Politimannen passerer presten og går ut.

Rister på hodet til den andre.

POLTIMANN

Veiene er stengt i natt. Unntak i morgen for de som må ha bilene sine til rallyet.

PRESTEN

Ok? Jeg skal delta, så...

De går til bilen. Presten ser etter dem, så får han øye på Geir og Bosse som gjemmer seg i buskene.

INT. BOSSES ROM

Bosse, Geir og Presten sitter på stoler ved sengen, hvor Idar ligger under dynen og puster tungt.

BOSSE

Ok, hvor er skipet nå?

IDAR

(hveser)

Huset...

PRESTEN

Og dit kommer vi ikke uten bil. De er overalt.

GEIR

Men vi kan ta bilen til rallyet i morgen...

Bosse finner frem et kart.

PRESTEN

Løypen går her.

Han tegner opp løypen med rød tusj.

BOSSE

Og huset er her.

PRESTEN

Det nærmeste punktet er da her... Circa... en kilometer... i luftlinje. Det er tett kratt og skog der, vanskelig å bære ham med seg.

BOSSE

Vi må prøve.

PRESTEN

Det blir en, to...her, etter det tredje svingen.

GEIR

Og vi må finne en plass til ham i bilen.

PRESTEN

Og vi må lakkere den.

MONTASJE

De huler ut baksetet.

Presten bruker spraylakk.

Ingen gir hverandre high-five.

INT. STUE - MORGEN

Solen står inn gjennom vinduet. Bosse og Geir støtter Idar, som har en pledd rundt den skjelettaktige kroppen.

EXT. GARASJE - MORGEN

Presten går bort til den lukkede garasjeporten. Åpner den.

Der står PONTIACEN, skinnende hvit med et GULLKORS på panseret.

PRESTEN

Amen.

INT. PONTIAC - MORGEN

Presten kjører, Bosse sitter i passasjeret. Geir sitter helt på siden av baksetet.

Et sugerør stikker ut fra en liten sprekke mellom seteryggen og setet.

De nærmer seg en veisperring. En MANN signaliserer at de må stanse.

Presten sveiver ned vinduet.

MANN

Åpne bak, takk.

Presten drar i bagasjeromsknappen. En ANNEN MANN sjekker det.

MANN (CONT'D)

Litt av en bil du har her.

Han skuler inn i bilen og studerer Bosse og Geir.

PRESTEN

Takk.

Den andre mannen smeller igjen bagasjerommet.

MANN

Ok, fortsett.

Presten gir forsiktig gass og bilen ruller videre.

EXT. STARTOMRÅDE - DAG

Tribunene er i ferd med å fylles opp.

Folk reagerer når de får øye på den hvite Pontiacen med gullkorset som ruller inn i starområdet. Noen rister på hodet, noen smiler, noen peker og ler.

Ordføreren står og signerer papirer når han får øye på bilen.

ORDFØREREN

Hva i...? Hva er det som går av  
han?

Agent Jackson står like ved og kaster et interessert blikk mot Pontiacen.

INT. PONTIAC - DAG

MEKANIKERE og ANNET PERSONELL haster frem og tilbake.

Fem andre biler er allerede på plass.

Presten manøvrerer bilen bort til oppstillingsplassen.

SJÅFØREN av bilen ved siden av dem holder på under panseret.

PRESTEN

Vi får gå ut og stramme  
hjulmutterne eller noe.

BOSSE

(til Geir)  
Går det bra med ham?

Geir løfter forsiktig på setet, og Idar kommer til syne. Han puster tungt mens han ser opp på Geir. Ved siden ham ligger sekken med kulen.

GEIR

Går greit.

BANK BANK! Det banker på ruten. De stikker til og Geir smeller ned setet.

Det er LØPSSJEFEN. Presten ruller ned vinduet.

LØPSSJEFEN  
Signér her.

Presten skriver under på et skjema.

LØPSSJEFEN (CONT'D)  
En mekaniker vil sjekke at bilen er  
løpsklar.

PRESTEN  
Ok.

Løpssjefen studerer prestens bekledning, der han sitter med  
rallydress og prestekrage.

LØPSSJEFEN  
(smiler)  
Ikke ta noen sjanser der ute, da.  
fire runder blir veldig utmattende.

PRESTEN  
Neida, med disse til å hjelpe meg,  
skal vi nok komme i mål.

LØPSSJEFEN  
Disse?

PRESTEN  
Ja... Bosse og Geir...

LØPSSJEFEN  
Det er kun bil med sjåfør. Dette er  
ikke et løp med kartleser.

PRESTEN  
Men de kan vel...

LØPSSJEFEN  
Og å ha folk bak i bilen i et  
rallyløp? Nei. Det er sjåfør pluss  
bil.

Løpssjefen går.

Presten ruller opp vinduet og ser bekymret på Bosse og Geir.

BOSSE  
Da må vi komme oss bort til punktet  
til fots.

BANK BANK! Det banker på vinduet igjen.

PRESTEN  
Det var da volds...

Der Agent Jackson.

Bosse ser på Geir, som setter seg lenger inn på baksetet.

Presten ruller ned vinduet.

PRESTEN (CONT'D)

Hallo.

AGENT JACKSON

That's some kind of car.

PRESTEN

Thank you.

Agenten ser inn i bilen, på Bosse og Geir. Så tilbake på presten.

MANNEN

Nice to meet a true Christian.  
That's how we like it back in the  
States.

PRESTEN

Well, thank you.

Det SPRAKER i Walkie Talkien til agenten.

AGENTEN

(inn i walkie talkien)  
Yes?

STEMME (O.C.)

(gjennom walkie talkien)  
Eagle Hawk is approaching.

Mannen kaster et blikk bort mot horisonten.

Et SORT OBJEKT nærmer seg.

DRRRRRRRRR!

Presten, Bosse og Geir ser.

Det kommer nærmere. Et KULLSVART AVANSERT MILITÆRHELIKOPTER.

Det går inn for landing et stykke unna.

AGENT JACKSON

(til presten)  
Good luck.

Han går.

PRESTEN

Dette begynner å bli...

Han svetter.

BOSSE  
Vi må komme oss av gårde.

De går ut av bilen.

EXT. PONTIAC - DAG

Bosse og Geir går ut av bilen.

BROOM! Da kommer Mortens bil rullende og stanser ved Pontiacen.

Morten kaster et olmt blikk mot Bosse.

BOSSE  
Geir. Vi stikker.

Morten kommer ut av bilen. Han har et lite arr på kinnet.

MORTEN  
Hei!

Bosse rygger.

MORTEN (CONT'D)  
Er dette deres bil?

Han ser på Pontiacen og ler.

MORTEN (CONT'D)  
Herregud...

Han tar noen raske steg bort til Bosse og tar tak i jakkekragen hans. Peker på arret på kinnet sitt.

MORTEN (CONT'D)  
Kanskje jeg gir bilen deres en  
liten skramme også...

Bosse rykker seg løs og rygger bort, sammen med Geir.

Morten stryker hånden over lakken på Pontiacen, mens han stirrer på Bosse.

EXT. AMERIKANSK HELIKOPTER - DAG

Agent Jackson går mot helikopteret sammen med lensmannen.

SOLDAT  
We have scanned the entire  
surrounding area from the sea to  
the mountains... No life forms.

LENSMANNEN  
Scanned?

AGENT JACKSON

Infra red.

(beat)

He can't have gotten away. He's  
here somewhere, all right.

LENSMANNEN

We have searched all the...

En SORT VAREBIL kommer kjørende. En MANN I DRESS kommer ut.

AGENT JACKSON

Go through all houses.

MANN I DRESS

Yes, sir.

Han setter seg inn igjen. BJEFFING høres fra varebilen.

AGENT JACKSON

(til lensmannen)

We'll use dogs.

LENSMANNEN

Dogs?

AGENT JACKSON

German shepherds.

EXT. FOLKEMENGDE - DAG

Bosse og Geir tar seg gjennom folkemengden.

Plutselig får han øye en jente som står og spiser en is.  
Sunniva.

Blir stående og stirre på henne.

GEIR

Nå gir du deg.

Sunniva får øye på ham. Kommer bort.

BOSSE

Eh... Hei.

Sunniva kjører isen i fjeset på ham. Geir ler.

GEIR

Sånn kan det gå.

Sunniva forsvinner i folkemengden.

EXT. HUS - DAG

To AGENTER lar en schaeferhund lukte på IDARS JAKKE.

Går inn i et hus.

EXT. BAK TRIBUNENE - DAG

Geir og Bosse sniker seg forbi noen vakter og setter kursen for skogen.

INT. PONTIAC - DAG

BROOM! Presten ruser motoren. Kaster et blikk mot baksetet.

B R O O M!! Like ved ruser Morten sin motor, så det rister i Pontiacen. Morten ser hånlige på presten.

EXT. SKOG - DAG

Bosse og Geir løper gjennom skogen.

EXT. STARTOMRÅDET - DAG

Ordføreren går ut foran bilene med et sort og hvitt flagg. Løfter det.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten korser seg og strammer hendene om rattet. Ruser motoren.

Ordføreren svinger flagget.

Klampen i bønn!

EXT. PONTIAC - CONTINUOUS

Hjulet spinner opp røyk på asfalten.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten biter tennene sammen, idet bilen aksellererer.

EXT. STARTOMRÅDET - CONTINUOUS

Publikum jubler. De syv bilene skyter fart. Pontiacen kommer sist ut.

SPEAKER  
De går de!



INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten girer opp.

EXT. VEI - DAG

Agentene med hunden kommer ut fra et hus og fortsetter til neste. To hus bortenfor ligger prestens hus.

EXT. SKOG - DAG

Bosses fot synker ned i en myr. Geir svetter.

BOSSE  
Dette går for seint.

GEIR  
Kom an!

I det fjerne hører de BRØLET fra rallybilene.

BOSSE  
De har startet.

GEIR  
Kom an!

EXT. RALLYLØYPE - DAG

Bilene SUSER av gårde på en lang rekke. Morten ligger midt i feltet.

Pontiacen henger så vidt på helt sist.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Speedometeret viser 90. Det rister i bilen.

Presten ser bilene foran ham sige i fra.

Runder en sving.

PRESTEN  
Første sving.

EXT. TETT SKOG - DAG

Bosse knekker greiner for å komme seg gjennom krattet.

GEIR (O.C.)  
Helvete!

Geir piskes i fjeset av en grein.

EXT. PRESTENS HUS - DAG

Agentene med hunden dirker seg inn døren til huset.

INT. PONTIAC - DAG

De andre bilene ligger nå et stykke foran presten.

PRESTEN  
Andre sving.

EXT. RALLYLØYPE - DAG

Morten manøvrerer seg fremover i feltet. Skjærer inn like foran en konkurrent, så sjåføren må bremse -

- men får sladd. Skjærer ut av løypa.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten ser bilen skjære ut av løypa og stanse på et jorde.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

I bakspeilet ser Morten prestens bil lang der bak.

Han smiler til seg selv

EXT. RALLYLØYPE - DAG

Morten manøvrerer bilen ut på siden av feltet, slipper bilene forbi.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Snart tar presten igjen Morten. Kommer opp på siden av ham.

Presten ser nervøst bort på Morten, som gliser.

Presten rynker brynene.

PRESTEN  
Nå er det nok.

Han styrer Pontiacen inn i Mortens bil.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

MORTEN  
Hva faen?

Han girer ned. Flipper på en knapp merket "TURBO".

MORTEN (CONT'D)  
Let's dance.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten bremsar plutselig ned -

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

- samtidig som Morten gir FULL GASS og svinger inn mot presten.

EXT. RALLYLØYPE - CONTINUOUS

Mortens bil skjener inn til siden idet Pontiacen bremsar.

Dundrer gjennom et gjerde og -

EXT. MYR - CONTINUOUS

- halvveis ut i en myr.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

PRESTEN  
Amen.

EXT. STARTOMRÅDE - CONTINUOUS

SPEAKER (O.C.)  
Morten gikk i myra! Presten fikk  
Morten!

Publikum jubler. Lensmannen klapper og Agent Jackson nikker anerkjennende.

AGENT JACKSON  
He's a priest?

EXT. MYR - DAG

Mortens bil spinner i myra.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

MORTEN  
Satan! Kom an!

EXT. MYR - CONTINUOUS

Dekkene får grep og han begynner sakte men sikkert å rygge ut av myren.

EXT. PRESTENS HUS - DAG

Agentene med hunden bryter seg inn i huset.

EXT. SKOG - DAG

Bosse og Geir kommer pesende ut av skogen og ser rallyløypa foran seg.

Bilene BRØLER forbi.

GEIR  
Der er de!

BOSSE  
Hvor er pappa?

De løper ned mot løypa.

INT. PRESTENS HUS - DAG

Schaeferen løper inn på Bosses rom.

Bjeffer mot sengen. Under sengen.

Den ene agenten bøyer seg ned og strekker armen inn.

AGENT #1  
What the...?

Han drar ut noe. Den andre agenten ser sjokkert på., mens han finner frem walkie talkien sin.

EXT. TRIBUNE - DAG

Agent Jacksons walkie talkie piper.

AGENT JACKSON  
Yes?

AGENT (O.C.)  
We got something.  
(beat)  
Grasmyrvegen two.

Agent Jackson ser på mannen med brillene.

AGENT JACKSON  
Grasmyrvegen two?

Lensmannen kaster et blikk på en liste han finner i lommen.  
Ser opp på Agent Jackson.

MANNEN  
That's the priest...

AGENT JACKSON  
(til offiser som står like  
ved)  
Get that chopper going!!

INT. PRESTENS HUS - DAG

De to agentene står måpende og ser på den hengende huden og fjeset av gamle Idar, det fremstår som et gammelt halloween-kostyme.

INT. MORTENS BIL - DAG

Morten gir full gass, mens han ser det amerikanske helikopteret passerer over ham.

Skrur på turboen igjen.

INT. PONTIAC - DAG

Presten ser Bosse og Geir komme løpende ned mot rallyløypa.  
Han bremsar opp.

Bosse stormer til og river opp bakdøren.

PRESTEN  
Fort!

Opp med baksetet. Idar åpner øynene sakte.

BOSSE  
Nå er vi snart der.

DRRRRRRRRRRRRRRR!

Det amerikanske helikopteret kommer DUNDRENDE over dem.

INT. AMERIKANSK HELIKOPTER - CONTINUOUS

En SOLDAT sitter med et kamera rettet mot Pontiacen, mens en annen ser på en monitor med infrarødt display.

Bildet viser fire røde varmesignaturer.

SOLDAT  
(i walkie talkie)  
There are FOUR of them. One in the  
back.

EXT. TRIBUNE - DAG

Agent Jackson snakker i walkie talkien.

AGENT JACKSON

Get him!

EXT. PONTIAC - DAG

Støvet hvirvles opp idet heliopteter stiger ned.

STEMME (O.C.)

(gjennom ropert)

Stay where you are!

Presten ser forskrekket på Bosse og Geir.

GEIR

Vi må løpe!

BROOM! De snur seg og ser bakover.

Mortens bil kommer rundt svingen.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

Idet han runder svingen ser Morten helikopteret henge like over bakken og Pontiacen stå ved siden av løypa.

MORTEN

Hæ?

Han hogger til bremsen.

INT. AMERIKANSK HELIKOPTER - CONTINUOUS

PILOT

Watch out!

Drar i stikka.

EXT. RALLYLØYPE - CONTINUOUS

Mortens bil skrenser opp og treffer understellet på helikopteret -

- som går inn i en spinn og forsvinner ut over jordet -

- hvor rotorbladene smeller inn i et tre og helikopteret lander med et METALLISK SMELL. Men det eksploderer IKKE.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Bosse ser sjokkert på helikopteret.

PRESTEN

Hopp inn!

Geir hopper inn i framsetet.

BOSSE

Vent litt...!

EXT. HELIKOPTERVRAK - CONTINUOUS

En soldat kommer ut av vraket og faller ned på kne, omtåket.  
Han ser Pontiacen spinne avgårde.

SOLDAT

(i walkie talkie)

They are in the car, heading north!

INT. PONTIAC - DAG

Presten gir full gass.

EXT. TRIBUNE - DAG

Agent Jackson løper ned fra tribunen.

AGENT JACKSON

Get me a fucking car!

EXT. RALLYLØYPE - DAG

Pontiacen kommer rundt en sving og SMELLER gjennom en  
løyemarkering -

- og ut på landeveien.

INT. MORTENS BIL - DAG

Morten sitter omtåket i bilen.

DUNK! Han klarer opp av at bakdøren lukkes.

Ser bak seg -

- hvor Bosse og Idar krøker seg sammen.

MORTEN

Ææ!

BOSSE  
Hysj! Kjør!

MORTEN  
Hva?

BOSSE  
Klapp igjen og kjør, DEN veien!

EXT. LANDEVEI - DAG

Pontiacen suser nedover veien, et stykke bak følger TRE POLITIBILER og EN BMW i høy hastighet.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten ser i speilet.

PRESTEN  
Dette kommer ikke til å vare lenge.

INT. LENSMANNENS BIL - DAG

Lensmannen kjører. Agent Jackson sitter ved siden av med røyken i munnviken.

AGENT JACKSON  
(i walkie talkie)  
Close up formation.

EXT. MÅLOMRÅDE - DAG

Mortens bil triller inn i målområdet, hvor det er kaos.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

BOSSE  
Fortsett. Ut på veien.

De triller sakte forbi MEKANIKERE og FUNKSJONÆRER.

Bosse og Idar dukker så godt de kan.

Plutselig rives passasjerdøren opp!

SUNNIVA  
Hva er det som skjer?

MORTEN  
Eh...

BOSSE  
Sett deg inn!



SUNNIVA

Hæ??

Hun setter seg inn i framsetet.

SUNNIVA (CONT'D)

ÆÆÆ!

Får øye på Idar.

BOSSE

Hysj! Kjør!

EXT. LANDEVEI - DAG

Pontiacen svinger inn på en grusvei. Forfølgerne er like bak nå.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

PRESTEN

Fader vår, du som er i himmelen...

Geir snur seg og ser bilene nærme seg.

GEIR

...tilgi oss våre synder.

INT. LENSMANNENS BIL - CONTINUOUS

Lensmannen gir gass.

AGENT JACKSON

I have you now.

De kjører forbi Pontiacen og tvinger dem til å stanse.

INT. PONTIAC - CONTINUOUS

Presten svetter. Geir puster ut.

De ser Agent Jackson komme ut av lensmannen bil og mot dem.

PRESTEN

Nå blir det sjau.

Agent Jackson river opp bakdøren. Ingen i baksetet.

AGENT JACKSON

What??

Han river opp baksetet. Tomt.

Går bak og ser i bagasjerommet.

AGENT JACKSON (CONT'D)  
What in holy hell?

EXT. SLETTE - DAG

Mortens bil kjører som en kule bortover veien.

INT. MORTENS BIL - CONTINUOUS

Sunniva sitter og skjelver, kaster et lite blikk bak på Idar.

BOSSE  
Inn her!

EXT. GRUSVEI - DAG

Presten og Geir står nå utenfor Pontiacen, mens Agent Jackson skritter frem og tilbake.

AGENT JACKSON  
Let me give you ONE LAST CHANCE...  
Where the f...

Walkie talkien hans piper.

STEMME (O.C.)  
We have reports of a black  
Chevrolet heading south.

AGENT JACKSON  
What?

EXT. GRUSVEI - CONTINUOUS

Mortens bil skrenser inn på grusveien som fører inn til Idars hus.

EXT. IDARS HUS - LIKE ETTERPÅ

Bilen bråbremser foran huset. Bosse kommer ut, før han løfter Idar ut døren.

Idar peker inn mot skogen.

De går sakte innover.

Sunniva og Morten følger etter på avstand.

EXT. SKOG - LIKE ETTERPÅ

Idar slipper tak i Bosse og tar noen steg fram. Så hever han hånden og lar den gli over en usynlig overflate.

ZUUM! En dør åpner seg.

Bosse, Morten og Sunniva måper.

Idar snur seg og ser Bosse inn i øynene. Bosse smiler til ham og gir ham kulen.

Idar hever hånden sin og legger en finger på pannen til Bosse. Fingertuppen begynner å gløde RØDT.

FLASH - MONTASJE

En grønn planet.

En utenomjordisk by.

Fantastiske romskip.

MONTASJE SLUTT

Bosse ser på Idar og smiler som et lite barn.

Idar smiler tilbake, før han går inn i det usynlige fartøyet og døren lukker seg.

Like etterpå høres en DUR.

SVISJ! Fartøyet kommer til syne idet det stiger sakte opp mellom trærne.

Høyere og høyere.

Sunniva og Morten bare måper.

Bosse smiler, mens øynene hans blir våte.

EXT. GRUSVEI - DAG

Agent Jackson står og gir febrilske kommandoer inn i walkie talkien, mens politibilene forsøker å snu på den kronglete grusveien.

AGENT JACKSON  
Launch everything, walk, run!

LENSMANNEN (O.C.)  
Look!

Presten og Geir snur seg, ser at det peker opp mot himmelen.

I det fjerne stiger Idars fartøy mot himmelen.

Agent Jackson slipper walkie talkien.

AGENT JACKSON

God damn...

Presten korser seg.

PRESTEN

Put out my hand, and touched the  
face of God.

EXT. SKOG - DAG

Bosse ser fartøyet stige sakte, før det -

- BOOM! Skyter fart og forsvinner.

BOSSE

Hyperspace...

FADE OUT.

FADE IN:

INT. KIRKE - DAG

Talerstolen er flunkende hvit. Presten står i kostymet sitt og prater engasjert.

PRESTEN

Gud sa: " Det skal bli lys på  
himmelhvelvingen. De skal skille  
mellom natt og dag, og skinne over  
jorden." Gud skapte de store lysene  
og stjernene.

Benkene er fullsatte. Blant dem sitter Biskopen.

På bakerste benk sitter Sunniva og følger med, før hun snur hodet og gløtter bak seg. Inne på et annet rom ser hun Bosse, studerer ham mens hun smiler.

INT. KIRKEROM - CONTINUOUS

I klokkerommet sitter Bosse og tegner, mens Geir ser på.

Flere tegninger ligger strødd utover. De avbilder en  
UTENOMJORDISK VERDEN, PLANETER og ROMSKIP.

Han stanser et øyeblikk, ser på Geir, så ser han ut gjennom vinduet og opp mot himmelen.

FADE OUT.